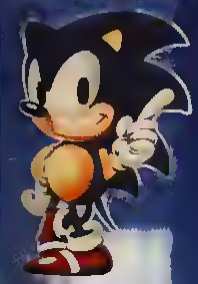
NUMERO 2 SEPT-OCT. 91

MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR



MEGA force

le magazine des jeux SEGA

SONIC ARRIVE SUR MASTER SYSTEM

TOUS LES NOUVEAUX JEUX SEGA

MEGA SOLUTIONS

MASTER SYSTEM :
- Alex Kidd (Le jeu de la console)
- Golden Axe Warrior
- Wonderboy III

MEGADRIVE :
- Sonic
- Ghouls'n Ghosts

1000* PHOTOS exclusivement SEGA

MOONWALKER POSTER GÉANT

T4702 - 2 - 30.00 F -RD

BRANCHEZ VOUS SUR ROAD RASH

OU EA HOCKEY: DES MEGA ACTION

A VOUS COUPER LE SOUFFLE!

Accrochez-vous à vos écrans!

Préparez-vous à affronter les jeux électroniques les plus brutaux et les plus corsés que vous ayez jamais essayés, à une allure folle, folle, folle.....

Avec EA Hockey, qui vient tout droit de l'équipe qui vous fait connaître John Madden Americain Football™, ce n'est pas en étant sympa que vous marquerez des points. Alors, placage, coups de poing, crocs-en-jambe, tout est permis pour éliminer l'adversaire. Envoyez le palet dans le but adverse ou entre les yeux du gardien: peu importe! Ici, tout est permis pour s'amuser!

Si vous estimez que les règles ne sont qu'un obstacle inutile, envoyez les arbitres se rhabiller et semez la pagaille dés qu'ils ont le dos tourné.

Dans Road Rash, le jeu d'action sur deux roues le plus démentiel du marché, les règles sont le cadet de vos soucis. C'est bien simple: il n'y en a pas!

Il s'agit d'une course folle empruntant les S autoroutes qui vont de la Sierra Nevada jusqu'à réussissez à décocher des coups de pied, à envoyer des coups de poing et à tabasser tous ceux que vous rencontrez sur votre passage.

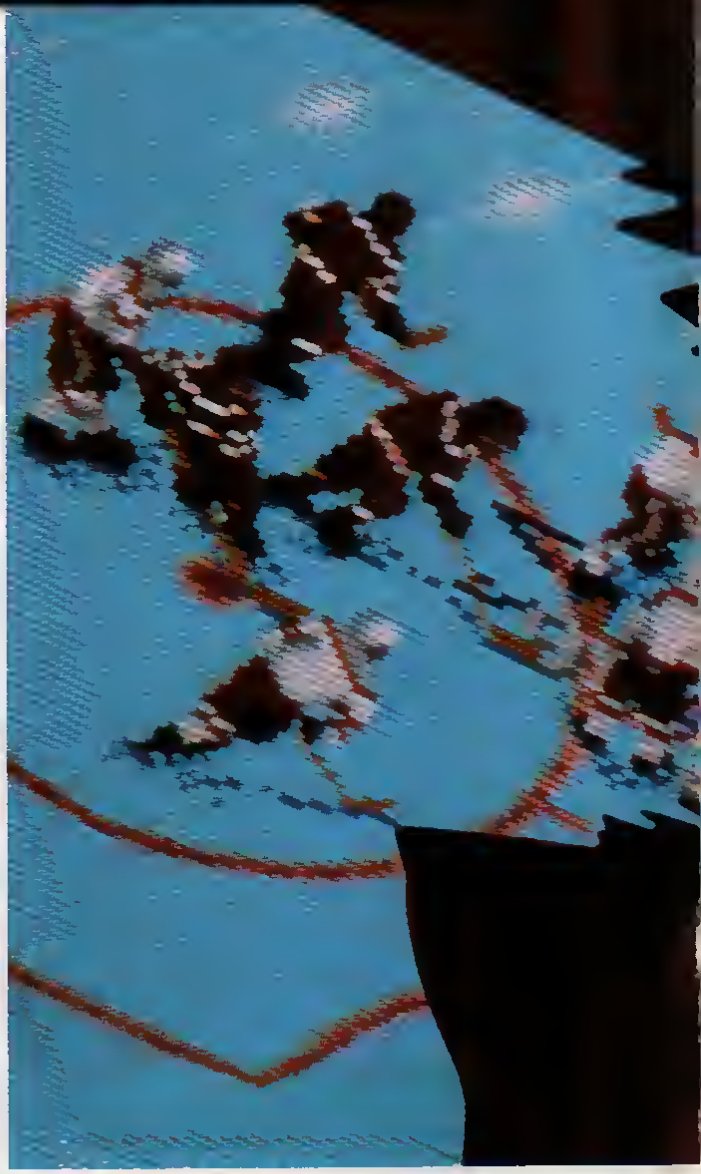
En prime, si vous êtes le premier à franchir la ligne d'arrivée sans être trop amoché, vous remporterez un prix cash et vous pourrez gonfler votre moto pour en faire un bolide aux performances encore plus effarantes.

Road Rash™ et EA Hockey™ ne sont que deux des derniers-nés de la gamme de jeux d'action conçcus pour votre Mega Drive™. Et bientôt, vous pourrez aussi vous procurer auprès d'Electronic Arts:

Starflight™, Fatal Rewind™, Shadow of the Beast™, The Immortal™ et Dark Castle™.

SEGA

MEGA DRIVE



Distribué par: Virgin Loisirs, 8/10 Rue Barbette, 75003 Paris Tel (1) 42 78 98 99

courrier

Cette rubrique est faite pour vous. Posez-moi toutes les questions qui vous passent par la tête, et je tâcherai d'y répondre. Pourvu que ce soient des questions sur Sega ou sur moi, bien sûr ! Envoyez-les à : Sonic, Mega Force, 100 avenue du Général Leclerc, 93500 Pantin

Guten tag dear Hedgebog,
Coucou, me revoilà, c'est encore moi le Segaboy masqué. Je sais, j'abuse, mais si tu savais combien ça me coûte en timbres! Voilà, je sais ce que tu vas dire, je suis tout pâle. En effet, il y a quelques temps, j'ai acheté le jeu Sonic, j'en suis d'ailleurs "very" content, cependant j'ai des doutes. Dans la rubrique Zapping vous montrez des photos de Sonic et quelques détails manquent dans ma version, c'est la haine! Je ne dors plus, je ne mange plus, je joue encore (quand même !), mais je t'en prie, c'est toi le héros de cette histoire après tout. Réponds-moi vite.. très vite! J'ai la tête qui explose!

Le Segaboy masqué

Je te réponds aussi vite que possible car je comprends l'extrême profondeur de ton désespoir. A propos de ta tête qui menace d'exploser, je te conseille de la plonger dans l'eau glacée pendant une dizaine de minutes, ça donne paraît-il d'excellents résultats... si on a assez de souffle! Mais revenons à notre photo mystère. Ne t'inquiète pas, ce n'est pas ta cartouche qui a un défaut. La photo dont tu parles et qui a été reproduite dans toute la presse a été prise à partir de la préversion de Sonic qui avait été présentée à Las Vegas, l'année dernière. En effet, avant qu'un nouveau programme ne soit publié, Sega envoie une copie sur Eprom à ses filiales pour montrer le jeu. Depuis, cette séquence a été supprimée et elle a été remplacée par une autre dans la version finale. Vo en paix, tu n'as rien raté.

Salut Sonic,
Pourrais-tu me dire si il y aurait prochainement la sortie d'un jeu de baston du genre Streets of Rage sur Master System et si oui, s'il y aurait deux joueurs?

Edouard Lekson

Le prochain jeu de baston qui va sortir sur Master System se nomme Running Battle et tu peux être tranquille, tu vas pouvoir te défouler. C'est un jeu qui décoiffe, mais hélas il ne se joue pas à deux. Tu devras te battre seul, mais je te fais confiance.

Cher Sonic,
J'ai une Megadrive depuis un mois. Les premiers jeux que j'ai acheté sont Sonic et Mickey Mouse. Ces jeux sont hyper-méga-déments et les mots me manquent. Y aura-t'il une suite à Sonic et à Fantasia?
La Game Gear (superbe console portable!) aura-t-elle un Sonic, un Golden Axe et un Fantasia?
Des jeux en 3D sont ils prévus sur Game Gear?
Peut-on trouver le tuner Game Gear dans les magasins spécialisés?

Il est prévu que Sega réalise une nouvelle aventure de votre héros préféré (moi-même, en toute modestie). En revanche, aucune suite à Fantasia n'est prévue pour l'instant. En ce qui concerne la Game Gear, un Sonic voit le jour, mais nous en reparlerons. Pour l'instant Golden Axe et Fantasia ne sont pas prévus, mais rien n'est impossible. En ce qui concerne les jeux en 3D, un grand classique du genre arrivera sur Game Gear dans les prochains mois: il s'agit de Space Harrier! Quant au tuner, il n'est pas possible de le trouver car de toutes façons, il ne peut recevoir que des émissions aux normes japonaises ou américaines. Comme notre standard de télévision n'est utilisé qu'en France, Sega ne prévoit pas d'adapter ce tuner rien que pour nous. Dommage!

Sonic salut,
Voici mes questions:
- y aura t-il des "secrets de Maître Sega" et "Détresse" pour la Game Gear?
- D'après toi, le tuner pour la Game Gear sera-t-il en vente en France? Sinon, peut on le commander en Angleterre ou dans un autre pays?

Reynald Le Gallon

Si nous n'avons pas beaucoup parlé de la Game Gear dans notre premier numéro, c'est qu'elle venait tout juste de sortir, mais cette console portable sera de plus en plus présente dans Megaforce et dès ce numéro nous commençons des rubriques qui lui sont entièrement consacrées. Bien sûr, la Game Gear sera présente dans les secrets de Maître Sega et dans Détresse. En ce qui concerne le tuner, précisons une nouvelle fois qu'il ne sera pas commercialisé en France et qu'il ne sert à rien de se le procurer à l'étranger dans la mesure où il est impossible de regarder les émissions françaises avec

Salut à toi, Sonic.
Tout d'abord, bravo pour ce super magazine. Pour une bonne idée c'est une bonne idée. Mais trêve de discussion, j'ai des questions à te poser.
Mercs sur Megadrive propose-t-il une option 2 joueurs?
Adventure Island (ou Wonderboy III sur Master System) sortira-t-il sur Megadrive?
Comme j'envisage l'achat d'une Game Gear et que je possède des piles accu et un chargeur, je voudrais savoir si je peux les utiliser sur Game Gear?

Contrairement au jeu d'arcade, la version Megadrive de Mercs ne peut pas se jouer à deux. C'est dommage, mais le jeu est vraiment super. Adventure Island devrait sortir sur Megadrive, mais ce n'est pas pour tout de suite. En ce qui concerne la Game Gear, il est possible d'utiliser des piles rechargeables, mais leur autonomie est moins grande que des piles alcalines. D'autre part, un adaptateur secteur Sega sera disponible prochainement.

Sonic

n°2 SEPTEMBRE/OCTOBRE PARAIT TOUS LES 2 MOIS

SOMMAIRE

LES MEGA JEUX

MEGADRIVE

Sonic 11
Ghouls'n'ghosts 64

MASTER SYSTEM

Golden axe warriors 42
Alex Kidd in miracle world 74
Wonderboy III Verso Poster

SPECIAL

LA GAME GEAR 59

SHINOBI • CASTLE OF ILLUSION • Woody Pop • Frogger • Space Harrier • Out Run • Donald Duck.

SAYONARA 54

LE FORUM

Courrier de Sonic 4
Les Infos 8
Les secrets de Maître Sega 34
En détresse 41
Petites annonces 112
Abonnement 53
Hit Parade 72
Mega scores 63
Les dernières sorties 9
Les prochains jeux 111
Concours 33
MEGA FORCE N°3 63

LES NOUVEAUTES

Zapping

les jeux qui viennent de sortir

Speedball 82
Ace of aces 83
Fantasia 84
Block out 86
Centurion 87
Toe Jam & Earl 88
Flicky 89
Alien Storm 90
Faery Tale 93
King's Bounty 94
Starflight 95
Xenon II 96
Bubble Bobble 97
Might and magic 98
Thunderforce III 99
E.A Hockey 100
688 Attack sub 101
Streets of rage 102
Phantasy Star III 104
Heroes of the Lance 105

EditO

Le premier numéro de Méga Force vous avait plu? Voici le second, vous pourrez juger sur pièces que nous avons fait pas mal d'efforts pour améliorer encore le magazine. Permettez-nous d'abord de remercier tous ceux d'entre vous qui ont répondu au sondage du précédent numéro. Cela nous a permis de prendre en compte vos desirs, et dès ce mois-ci, vous constaterez que nous avons mis au point un système de notation assez sympa (avec un schmurz qui ngole ou qui fait la gueule selon la qualité du jeu – le schmurz est une variete assez rare de grofalomp, un animal qui sévit surtout dans les régions temperées et qui ne se nourrit que de cartouches), que nous avons ajouté une rubrique nommé Sayonara qui vous informera de tout ce qui sort au Japon (mais pas forcément en France, hélas, tous les jeux ne sont pas toujours distribués!) ainsi qu'un cahier entier réservé à la Game Gear.

Ce numéro 2 est déjà bien plus gros que le 1; et nous avions tellement de choses à vous dire que nous avons été obligés de mettre le suite du dossier Wonderboy III derrière le poster. De quoi lire pendant un bon moment!

Amis Segamaniaques, à bientôt!

Sonic

CONSOLE,

ne vois-tu rien venir? 106

SONIC • SHADOW DANCER • SPEEDBAL II • G.LOC • OUT RUN • LINE OF FIRE • OUT RUN EUROPA •

NOTATION DES JEUX

Dans les tests, regardez bien l'expression du Schmurz: il vous indiquera ce qu'il pense du jeu!

MEGA FORCE est édité par **Mega Press**. S.A.R.L. au capital de 150 000F • 100 Av. du Gal. Leclerc 93500 Pantin • Tel. (1) 48 43 09 91, Fax (1) 48 43 09 58 • **Directeur de la publication:** Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef:** Alain HUYGHUES-LACOUR • **Maquette:** Yves Raynaud • **Couverture:** NUIT DE CHINE • **Illustrateur:** Alain BERTRAND • **Publicité:** Isabelle WEILL • **Directeur des ventes:** Michel YATCA, tel (1) 45 23 25 60 Terminal EB6 • Modification et service de réassort N° vert (1) 05 19 84 57 • **Photogravure** PPO • **Imprimé** par J.L. S.A. et P.P.O • Distribution Transports Presse • Tous droits de reproduction réservés • Dépot légal à parution

Les Méga-dossiers ont été réalisés par Marc MEUNIER, avec la collaboration de William MENINI (pour Sonic) et SEB (Wonderboy III)

Plan de Sonic par Yven PRKIC

Ce N° comporte un poster en page centrale

Tirage de ce numéro: 105 000 exemplaires.

* 1000 photos exclusivement SEGA. on n'a pas eu le courage de compter! Si vous en trouvez plus, écrivez-nous.

GAME GEAR. O
C'EST PLUS F

GAME GEAR c'est la nouvelle icône de portable. C'est le son et la luminosité réglables. Et c'est surtout la couleur, ou plutôt les couleurs. Et si, après avoir joué sur la Game Gear, tu avais besoin de te rendre quelque

– Regarde mai ça ! 1'22"00 à Monaca...
je suis nul, nul, nul.

Ù QUE TU SOIS
ORT QUE TOI.

couleurs, car en retrouvant tes jeux Sega préférés, dont Super Monaco, Mickey Mouse et Shinobi, tu verras qu'une partie sur la Game Gear, ça n'est jamais dans la poche. La Game Gear est vendue avec le jeu Columns.

infos infos infos

SEGA RACHETE VIRGIN MASTERTRONIC

Depuis quelques années, c'est la société Virgin Mastertronic qui distribue vos consoles préférées, ainsi que les cartouches, dans la plupart des pays d'Europe, y compris la France. Sega vient de racheter 100 % du capital de cette société, ce qui lui permet de contrôler totalement la distribution de ses produits. Vous vous demandez peut être ce que cela va changer pour vous ? Et bien, sachez que cela signifie que Sega veut mettre le paquet en France et que l'on devrait de plus en plus entendre parler de vos consoles chéries à l'avenir, ce qui ne devrait pas être pour vous déplaire. L'année prochaine sera Sega !!!

A propos, vous avez vu la pub à la télé ? Impressionnant non? Ce n'est que le début, d'autres films seront diffusés dans les prochaines semaines... quand je vous dis que l'on a pas fini d'entendre parler de Sega !

MICRO & CO

MICRO & CO est le grand salon de toute la micro informatique personnelle. Ce salon se tiendra à Paris , Porte de Versailles, du 18 au 21 Octobre. En dépit de son nom, vous n'avez pas été oubliés et les consoles devraient être fortement représentées. Alors c'est une occasion à ne pas rater, d'autant plus que nous serons présents sur le stand Megaforce et nous comptons sur vous pour nous faire une petite visite. Mieux encore, sachez que le plus grand, le plus beau, le plus fort: j'ai nommé Maître Sego, lui-même et en personne, sera présent sur notre stand. Segomaniaques, nous vous attendons.

JOUEZ, C'EST GAGNÉ!

Vous avez été des milliards à avoir participé à notre concours du premier numéro. Pas une seule mauvaise réponse! Vous avez tous répondu par PROST et SENNA. Bravo.

Ils ont gagné un **stage d'initiation au Kart** dans leur région

ARON Frederic • BABEAU Thomas • CORDOLA Rudy • DALIGAND Julien • DESCOLLONGE Alexis • DUBRAC Quentin • GARIN Boris • JOLLY Guillaume • MURGIA Jean Marcel • ORTEGA Christian • PERGOLA Jean Paul • POLANCO Emmanuel • RAYNIER Jean Robert • ROIZEN Thomas • RUSSO Lionel • SITBON Nicolas • SOMVILLE Damien • SUGGLIANO David • VARDANIAN Emile •

Ils ont été **invités par Sega au championnat du monde de Kart** les 14 et 15 septembre, au Mans

BIGAS Eric • DANOT Yannick • DELOFFRE Benjamin • LOVY Jonathan • VAN DYCK Guillaume •

Ils vont porter les **sweat-shirts** Sega

BONY Cedric • BOURE Jérôme • CANAMERAS Vincent • CELLIER Yannick • CHAUSSEBOURG Emmanuel • CLOCHARD Joris • DELAIGUES Antoine • DIOT Franck • EECKE Laurent • FAUCHER Mathieu • GOUARDO Christophe • GUIBAUD Jerome • HARDOY Philippe • HOFFMANN Cynthia • JARLIER Julien • LEDOUX Damien • LEVY-BENCHETON Cedric • MONTOYA Frederic • MORDELLES Sylvain • PICO Xxxx • ROUSON Alban • SIGER Michaël • TAIEB Maurice • TEISSEIRE Paul • THOMAS Lilian • YEINSIBER Nicolas •

100 compact-discs seront distribués à

ALLEMAND Jean-Marc • ANSEL Michaël • ARESE Stéphane • AUFRERE Christophe • BARD Christian • BASSAT Mikaël • BELLAMY Nicolas • BERGE Sebastien • BERNARD Laurent • BERNAUD Franck • BERTHE Francois • BEZARD Thierry • BLANC Regis • BOBEE Frederic • BONELLI Laurent • BORTULUZZI Cyrille • BOYER Benoît • BRECHET Fabrice • BROSSARD Hervé • BUZCI Anthony • CARPENTIER Philippe • CHAGNAUD Fabien • CHAIX Eddie • CHANDARD Robert • CHARRIERE Franck • CHENAL Jeremy • CHILES Xavier • COURDIER Damien • DE MEULENAERE Fabien • DE ZERBI Antoine • DEFRANCE Alexandre • DEHAIS Henrique • DELPORTE Philippe • DENIAU Olivier • DESCOTES Denis • DEVOILLE Dominique • DUC Sylvain • DUPIN Bertrand • FAINA Patrick • FARCHAUD Laurent • FETIS Cédric • FRANCON Olivier • FRUTOSO Laurent • GALLO Frederic • GARCIA Stéphane • GARRO Daniel • GIORGETTI Hugues • GODAUX Franck • GUIGNARD Hervé • GUILLONOT André • HATTON Wilfried • HECHT Frederic • HENRY Samuel • HUARD Gérald • JAUNE Robert • JOAN Fabien • JOMARD Stéphanie • JOUEN Christophe • LARDE Olivier • LAVALL Christophe • LE FLANCHEC Emmanuel • LEFEVRE Fabien • LEGENDRE Frederic • MAGNIN Gérald • MANSON Frédéric • MARQUES Francois • MARTINEZ Jean-Luc • MEYNET Olivier • MOURET Laurent • MOYNET David • NODON Frédéric • ORTEL Eric • PAPAL Steve • PASCAUD Bertrand • PELLETIER Fabrice • PETRUCEV Jean-Michel • PHEULPIN Pascal • PORADKA Yannick • PRACHE Didier • PRIGENT Cédric • REYNET Anthony • RISCH Julien • ROBERGEOT Christophe • ROLLAND Fabrice • ROMERO Serge • RYAUX Jean-Luc • SACKSTEDER Stéphane • SCHMITT Marc • SIMONIN Eddie • SINPRASITH Anakhet • SPACCESI Paul • TAORMINA Pascal • THOMAS Patrick • TURRIER Patrick • VAN PUYENBROECK Laurent • VANHERPE Thibault • VINCENDESU Guillaume • VIVIER Julien • WILLE Emmanuel • WOILLEZ Laurent

Participez tous, au nouveau concours de ce mois ci, en nous envoyant vos plus beaux dessins. Et que la MEGA FORCE soit avec vous

infos

DERNIERES SORTIES

	Catégorie	Accessoire	Sauvegarde	Continue	2 en simul.	Difficulté
MASTERSYSTEM						
DICK TRACY	Action	CP	Non	Oui	Non	•••
MOONWALKER	Action	CP	Non	Oui	Non	••
JOE MONTANA FOOTBALL	Sport	CP	Non	Oui	Oui	•••
GHOULS'N GHOSTS	Action	CP	Non	Oui	Non	•••
HEAVY WEIGT CHAMP	Sport	CP	Non	Oui	Oui	••
MEGADRIVE						
SHADOW DANCER	Arts Mx	CP	Non	Oui	Non	•••
JB DOUGLAS BOXING	Sport	CP	Non	Oui	Oui	••
DICK TRACY	Action	CP	Non	Oui	Oui	••
ARROW FLASH	Combat	CP	Non	Oui	Oui	••
CRACK DOWN	Action	CP	Non	Oui	Oui	••
JOE MONTANA	Action	CP	Non	Oui	Oui	••

Un nouveau SEGA CLUB est né, plus passionnant encore, plus irrésistible...
les membres du club vont recevoir les confidences de MAITRE SEGA tous les mois en exclusivité ces petites informations qui restent dans la famille à ne divulguer sous aucun prétexte
Et puis il y aura les privilèges le concours de score national la carte de fidélité le parrainage de futur Ségamaniaques les surprises la boutique exclusive pour afficher haut et fort les couleurs de SEGA, le cadeau d anniversaire
Le parrain du SEGA CLUB on ne pouvait rêver mieux, c est SONIC lui même qui va veiller en personne à ce que l ambiance soit chaude toute l année
Alors lisez attentivement les deux messages suivants
Si vous êtes déjà inscrits au SEGA CLUB vous n allez pas tarder à recevoir le premier message de Maître SEGA et sa première surprise
Si vous n êtes pas encore membre du club c est le moment pour profiter d une année entière de Ségapassion, en remplissant le bon d inscription que vous trouverez dans les boîtes des consoles de jeu SEGA
Vous pouvez croire MAITRE SEGA, les heureux membres do club ne sont pas au bout de leurs surprises!

COCONUT

DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE

EXCLUSIF

Le Tee-shirt Coconut gratuit pour tout achat de console.Vous pouvez recevoir chez vous le Tee-shirt coconut tout en coton de super qualite contre un cheque de 150 Frs

PROMO

GAMEBOY
1 pin's gratuit avec chaque jeu

MEGADRIVE
STREET OF RAGE • ALIEN STORM
Nous télephoner

NEC
PC KID II **290 Frs**

GAMEGEAR FAMICOM NEO GEO LYNX AMIGA ATARI COMPATIBLES

UNIQUEMENT EN FRANCE METROPOLITAINE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

MONTPELLIER
C.C Le Triangle-Ni.Bas 34000 Montpellier tel 67 58 58 88

GRENOBLE
8, cours Berriat 38000 Grenoble tel 76 50 99 41

PARIS ETOILE
41, avenue de la grande armée 75016 Paris
tel (1) 45 00 69 66 • Metro Argentine

PARIS REPUBLIQUE
13, bd Voltaire 75011 Paris
tel (1) 43 38 63 00 • Metro Oberkampf

MARSEILLE
4, bis rue du jeune Anacharsis 13001 Marseille
91 33 69 83

VENTE PAR CORRESPONDANCE
13, bd Voltaire 75011 Paris
TOUS LES JEUX ET LES PRIX EN TELEPHONANT AU
16 (1) 43 38 79 65

Bon a envoyer à COCONUT ATALANTE
Avenue Jean MERMOZ 34000 MONTPELLIER
UNIQUEMENT EN FRANCE METROPOLITAINE

NOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... **VILLE** .....

Je commande le catalogue automne 91 et je recevrai un Pin's gratuit en découpant ce bon. Joindre 7 Frs en timbres dans l'enveloppe.

MEGA CD, C'EST MEGA DÉMENT

Des rumeurs laissaient entendre que Sega allait lancer sur le marché un CD Rom compatible avec la Megadrive. Après plusieurs mois d'attente, Sega au Japon a enfin annoncé la sortie définitive de ce périphérique d'enfer avant la fin de l'année, lors du Tokyo Toy Fair (le plus grand salon ludique japonais). Même si cette attente était pour certains un peu longue elle valait bien le coup et Sega nous a concocté un véritable petit chef-d'œuvre de technologie.

Là, où le Mega CD innove, c'est sans conteste dans son architecture, basée autour d'un processeur 68000 tournant à 12,5 Mhz, ce qui est beaucoup plus rapide que celui de la Megadrive (3,5 Mbz) ou que toute autre machine. La première conséquence de cette phénoménale rapidité, c'est la vitesse de transfert des données du CD à la console, pour étayer ces dires, il suffit de chronométrer le temps mis par la tête de lecture pour lire un CD du centre vers le bord (0,7 secondes chrono, ce qui est presque un record dans le genre et au moins trois fois plus rapide que tout ce qui existe sur le marché pour ce genre de bécanes). En passant par une mémoire tampon (un buffer) de six méga-bits -ce qui est énorme par rapport à l'autre CD existant déjà sur le marché-, le transfert de données s'effectue d'une manière remarquable et la lecture -d'un nouveau niveau par exemple pour un jeu- peut commencer alors que vous n'avez pas encore détruit le boss de fin du niveau sur lequel vous vous prenez la tête.

Outre le processeur intégré dans le Mega CD, la seconde innovation marquante de cette bécane est la possibilité de gérer des sprites en rotation ou en zoom directement, en passant par le hard de la machine. Alors que l'utilisation des rotations et des zooms étaient possibles, mais difficiles, avec la Megadrive actuelle, puisque les programmeurs n'avaient à leur disposition que des moyens soft (des moyens de programmation), avec le Mega CD il n'y a plus aucun problème. C'est un véritable plaisir que de voir non seulement les fonds mais également les sprites tourner dans tous les sens, avancer, reculer, zoomer et se déformer tous en même temps. Ajoutez à cela que le Mega CD est capable de gérer une animation de quinze-images secoode pendant une heure avec soixante couleurs simultanées à l'écran et vous serez fixé, sur les capacités d'animation de la bête.

Si un effort tout particulier a été fait pour l'image et pour la vitesse, le son n'a néanmoins pas été mis de côté par les ingénieurs de Sega.

Le Mega CD est en effet capable de lire de vrais compact discs (de huit ou douze centimètres) avec une qualité sonore remarquable (meilleure apparemment qu'un lecteur moyen). De plus pour les jeux, une source de huit voies digitales PCM (Pulse Coded Memory) gère des sons quasi extraordinaires. Pour vous donner encore une meilleure idée de ce que peut être le son, il suffit d'aller jeter une oreille dans une salle d'arcade où se trouve Rad Mobile (le seul et unique jeu en 32 bits), les mêmes chips ont été utilisés dans ces deux machines.

En ce qui concerne le design et l'utilisation du Mega CD, tout a parfaitement été étudié. En se glissant sous la Megadrive et en se connectant sur le côté, les deux machines ainsi liées forment un bloc compact, solide et de très faible encombrement.

Pour effectuer des sauvegardes en cours de jeu, et pour ne pas ainsi avoir tout à recommencer depuis le début, le Mega CD offre une mémoire de Back up de 64K, ce qui est considérable et permet de sauver un très grand nombre de parties.

Annoncé en France dans le courant 1992, le Mega CD sera assurément l'arme du joueur absolu, attendez-le de pied ferme, l'objet s'annonce complètement délirant, fou, dingue, dément, quoi!

MEGADRIVE

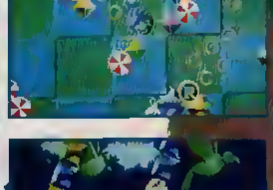
SONIC THE HEDGEHOG

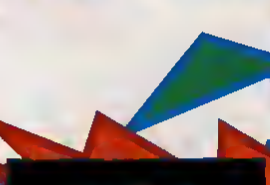
INTRODUCTION

Attention les yeux, toute l'équipe de Megaforce s'est pliée en quatre (sous l'effort!) pour montrer au grand jour l'intégralité des aventures de SONIC, la nouvelle mascotte de SEGA. En long, en large et en détail, les moindre petits secrets du jeu sont ici dévoilés! Salles secrètes, bonus ou passages difficiles, rien, absolument rien n'a été laissé au hasard! Voici LA solution de ce jeu immense, qui ne comporte pas moins de 18 niveaux! Servez vous en bien car même avec toutes les astuces, il vous faudra beaucoup d'adresse et des nerfs d'aciers pour le terminer!

LES ZONES SECRETES: UNE HISTOIRE D' ANNEAU...

Les anneaux sont la principale attraction dans SONIC! Tout se joue autour des anneaux! Vous devez en récupérer dans tous les stages. Tant que vous avez des anneaux, vous ne pouvez pas mourir. Mais il suffit d'un seul choc pour tous les perdre et il faut alors en regagner. Sachez, pour vous motiver, que vous gagnez une vie tous les 100 anneaux!
Si vous arrivez à réunir 50 anneaux, un énorme anneau va apparaître à la fin du stage; sautez dedans et vous voilà dans une zone secrète, un tableau bonus en fait!
Dans cette partie du jeu (il y a six zones en tout), il y a à faire. Tout d' abord, vous gagnez un "continue" au bout de 50 anneaux et croyez moi, vous en aurez bien besoin! Ensuite, dans chaque zone secrète se trouve une émeraude chaotique. Chaque émeraude vous donne un bonus substantiel mais cela n' est rien comparé à ce qui se passe si vous réunissez les six émeraudes ! (la fin est différente mais on ne vous en dit pas plus...vous verrez bien quand vous terminerez le jeu.)
Un conseil quand même: ne ratez pas les zones secrètes. La partie gratuites sont précieuses et en plus, le scrolling à 360° est démentiel, alors pourquoi s'en priver??





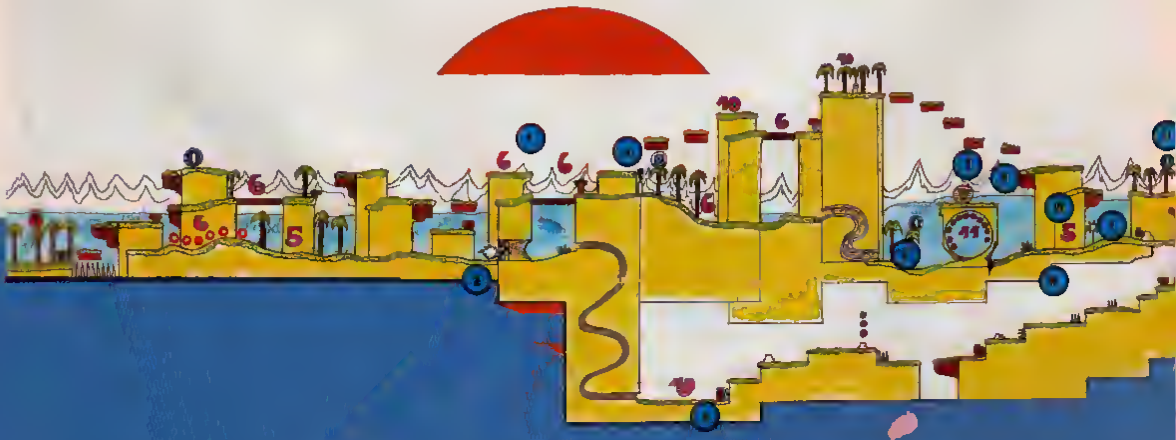
MEGASTUCE

Si vous êtes bloqué dans un stage de Sonic, voici une méga astuce qui vous permettra de choisir la zone de départ. Pendant le tableau de présentation, faîtes haut, bas, gauche, droite puis appuyez en même temps sur A, B, C et start.

GREEN HILL ZONE ACTE 1

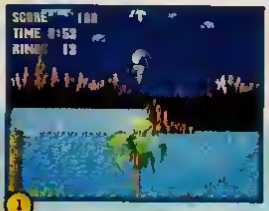
GREEN HILL ZONE ACTE 2

GREEN HILL ZONE ACTE 3



GOAL !!!

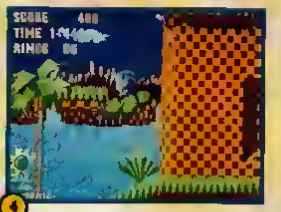
ZONE 1, ACTE 1



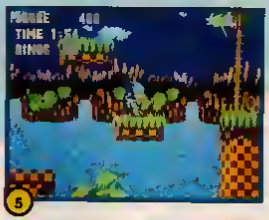
1: Un ressort caché dans le palmier vous permet d'atteindre des anneaux dans le ciel.

2: Sautez dans les feuilles du palmier et cassez la télé contenant l'invincibilité.

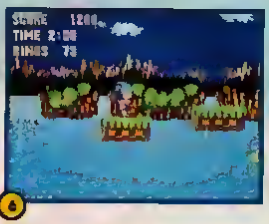
3:Actionnez le réverbère et vous reprendrez la partie à cet endroit.



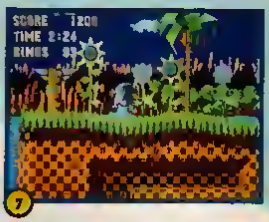
4:Montez sur la plate-forme et continuez vers le haut.



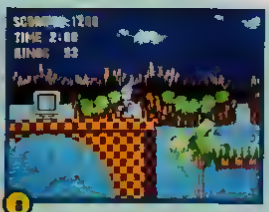
5:Prenez à droite.



6:Toujours à droite.



7:Revenez en arrière et sautez vers la gauche.



8:Le bouclier vous protégera d' un choc.

9:Entrez dans le tunnel

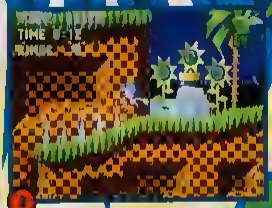
10:Dans le tunnel, maintenez le pad vers la droite pour avoir plus d'élan, SONIC devrait être projeté en l' air vers plusieurs anneaux.

11:Une télé contenant dix anneaux se trouve dans le palmier de droite.

12:—

ZONE 1, ACTE 2

1: Sautez sur le ressort pour attraper les anneaux.



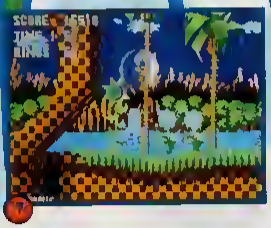
2: Faites un petit saut vers la gauche de manière à passer les pointes et tombez plus bas.

3: Prenez le bouclier et les vingt anneaux supplémentaires.

4: Mettez vous en boule et foncez dans le mur pour le détruire.

5: Sautez sur la plate-forme en bois.

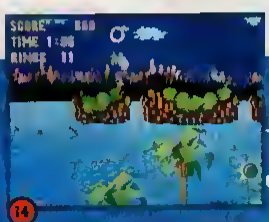
6 7 8: Sautez sur le ressort rouge pour arriver en haut du looping. Une vie s'y trouve.



9: Une invincibilité est dans le palmier.

10: Encore un réverbère pour sauver votre position dans le jeu.

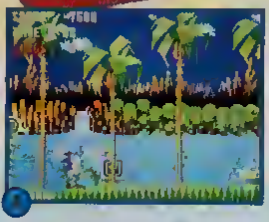
11 ,12 ,13: Montez tant que vous pouvez.



14 Utilisez le ressort dans le palmier.

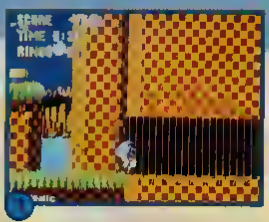
15: Engagez vous dans ce dernier tunnel.

ZONE 1, ACTE 3



1: Une bonne occasion d'être invincible.

2:N hésitez pas, foncez dans le mur.

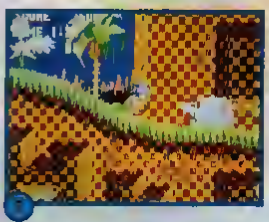


3:Revenez par le tunnel grâce à un ressort et remontez.

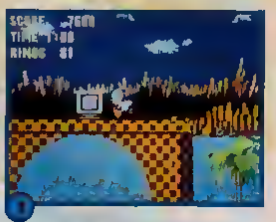
4:Prenez les anneaux en haut.

5:Allumez le réverbère et prenez les chaussures de vitesse dans le palmier.

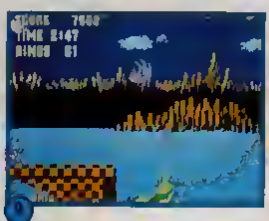
6:Avec le bouclier, passez à fond dans le looping.



7:Courez vers le ressort et sautez quand vous vous trouvez sur le rebord à gauche: vous devriez vous retrouver sur le haut du looping.



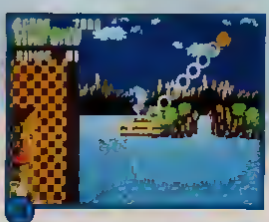
8:Une vie en plus!



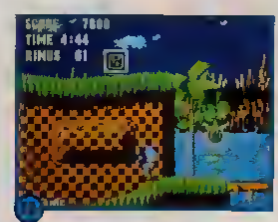
9:Sautez le plus haut et le plus loin possible.

10:Continuez vers la droite.

11:Faites tomber la télé qui contient les dix anneaux.



12:Allumez le réverbère et prenez la plate-forme, elle est plus sûre.



13:Prenez cette télé et SONIC sera invincible.

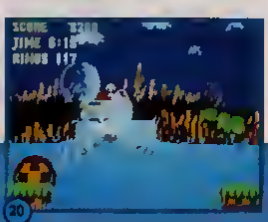
14:Si vous êtes invincible, courez sans vous soucier des pointes.

15:Deux télés sont cachées dans les arbres.

16:Prenez votre élan et sautez directement sur l'autre bord.

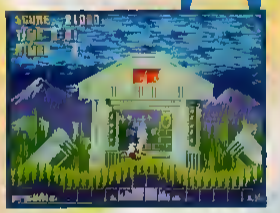
17:Un ressort sur le palmier permet d'atteindre les anneaux dans le ciel.

18: Encore un bonus à faire tomber.



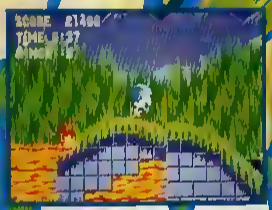
19 et 20: Le docteur ROBOTNIK essaie de vous écraser avec une énorme boule qu'il balance d'un bout à l'autre de l'écran. Mettez vous sur la plate-forme de droite et endommagez son vaisseau avec l'attaque supersonique. Lorsque la boule arrive, sautez vers la gauche et recommencez encore à l'attaquer Répétez l'opération jusqu'à ce que mort s'ensuive.

ZONE 2, ACTE 1



1:—

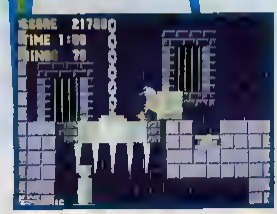
2:Entrez dans cette salle et prenez les anneaux.



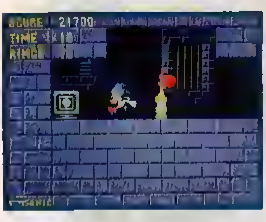
3:Ne restez pas sur cette bande de terre, elle s'enflamme et se détruit.

4: Un bouclier vous attend.

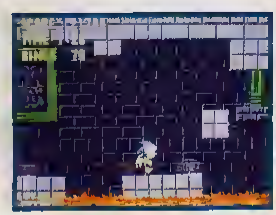
5:Entrez dans cette salle et allez à gauche.



6: Poussez la pierre jusqu' à ce qu'elle tombe sur le bouton.

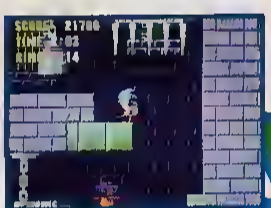


7:Un nouveau bouclier et un réverbère.

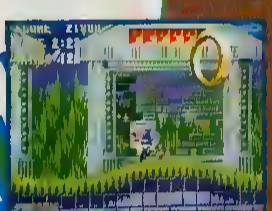


8: Attendez que les blocs tombent et courez à droite.

9 et 10: Attention, une salle secrète! Rentrez dans le mur et vous aurez accès à une vie et à 40 anneaux.



11:Montez avant que le bloc ne rentre dans les murs.

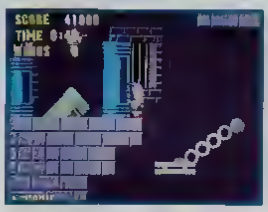


12:—

ZONE 2, ACTE 2

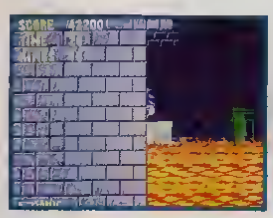
1:——

2: Appuyez sur le bouton et le tube descendra, créant un passage.

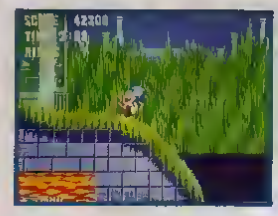


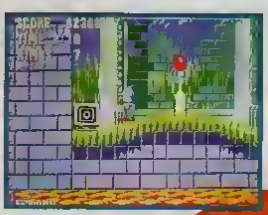
5:Sautez de plate-forme en plate-forme.

6:Appuyez encore sur le bouton pour faire bouger le tube.

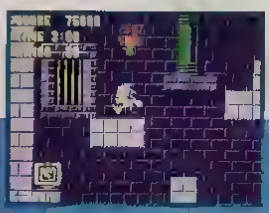


9 et 10:Passez à travers le mur: vous trouverez une vie et 20 anneaux dans la salle secrète.

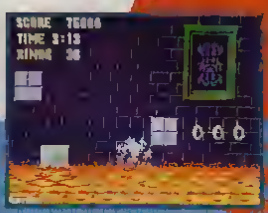




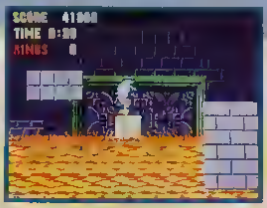
13 et 14(14 à gauche de 13):Avant de continuer, allumez ce réverbère.



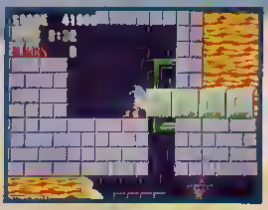
17:Descendez et devenez invincible.



18:Courez dans la lave tant que vous êtes entouré du halo d'invincibilité.

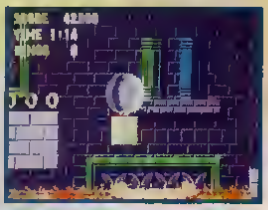


3:Restez sur le cube pour traverser la lave.

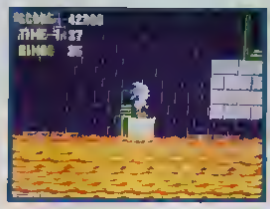


4:Poussez les blocs de pierre pour passer.

7:Prenez le bouclier.

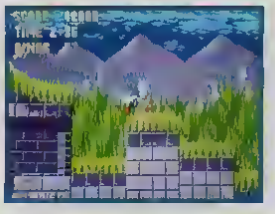


8:Sautez sur la gauche et avec de l'élan, sautez encore vers la gauche. Pas besoin d'utiliser le bloc flottant dans la lave.



11:Remontez sur le cube flottant, montez sur la droite et sautez maintenant en haut à gauche.

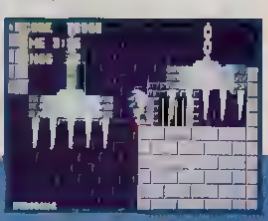
12:Vous devez atterrir ici.



15:Continuez vers la droite.

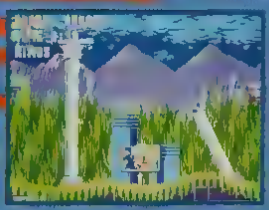
16:Il faut sauter, se mettre en boule et détruire chaque bloc en allant de gauche à droite.

19:Remontez à droite.



20:Il faut passer avant que les pointes ne remontent.

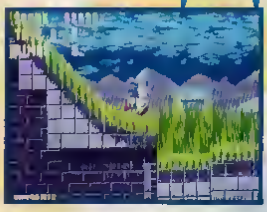
21:——



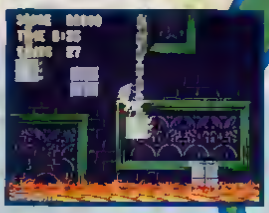
ZONE 2, ACTE 3

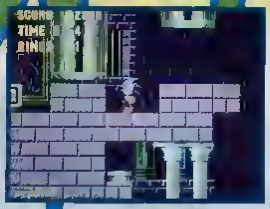
2:Gagnez 10 anneaux.

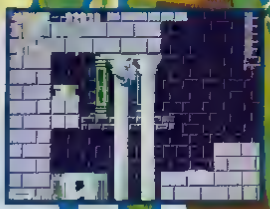
3: Courez en bas.



1:N'entrez pas. Continuez votre chemin.



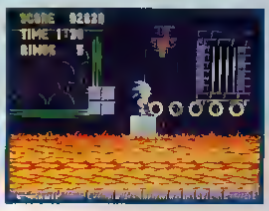




4:Prenez appui sur ce poids qui tombe pour sauter.

5:Un bouclier à gauche.

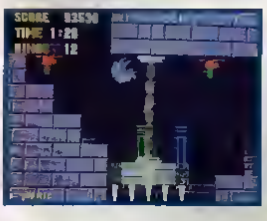
6:Enfoncez le bouton.



7:Laissez vous porter par ce bloc.

8:Attendez le deuxième jet de lave pour sauter vers la droite.

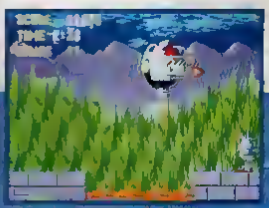
9, 10 et 11:Entrez dans le mur, prenez la vie et sautez encore dans le mur de droite: c'est un raccourci.

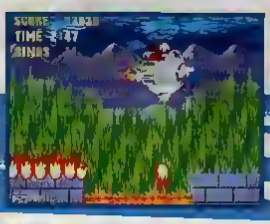


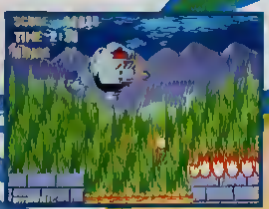
12:SONIC arrive par le bas. Faites le monter.

13:Ici aussi, servez vous du poids comme appui pour sauter.

14:Surtout évitez les pics sinon SONIC va tomber.



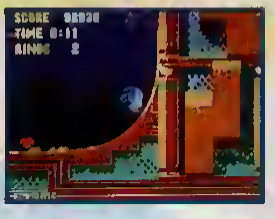




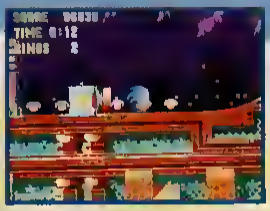
15, 16 et 17:Vous revoilà face à ROBOTNIK. Mettez vous à droite.Touchez le une fois et sautez vers la gauche (attention aux flammes qui surgissent de la lave). Après avoir incendié l'endroit où SONIC se trouvait, il va venir pour essayer encore de le griller. Sautez lui encore dessus et revenez à droite. Continuez comme ça, ROBOTNIK est trop bête pour changer de tactique.

ZONE 3, ACTE 1

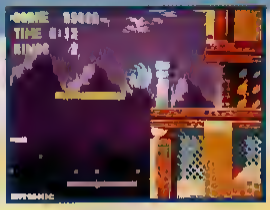
1:——



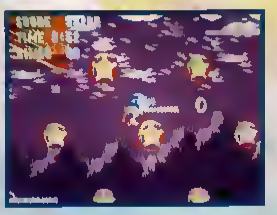
2:Prenez de l'élan et roulez vous en boule.



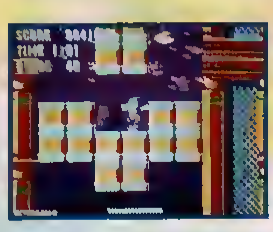
3:Retombez vers le ressort.



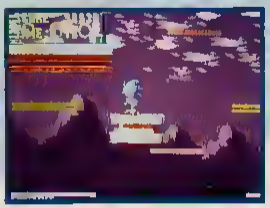
4:N'entrez pas et continuez vers le haut.

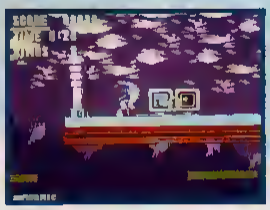


7:En rebondissant sur les bumpers, continuez vers la droite.



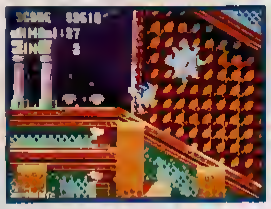
8:Vous atterrissez ici. Descendez plus bas.



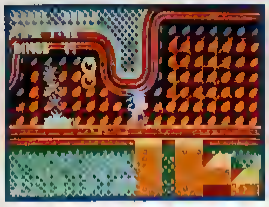


5 et 6: Montez encore: il y a une vie et des bottes de vitesse. Maintenant, prenez le passage rencontré un peu plus tôt.

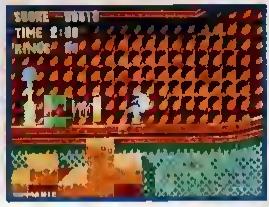
12 et 13: Un passage secret vous conduit à quelques anneaux. C' est mieux que rien.



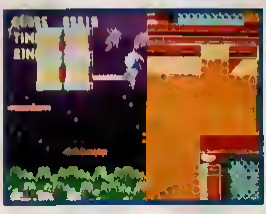
9:Allez encore en bas. Passez sous l'énorme boule cloutée.



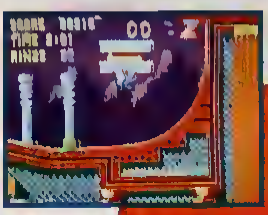
10:Gardez en mémoire la présence de cette chaîne qui décrit des mouvements circulaires.



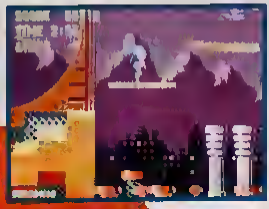
11:Prenez de l'élan avec ce ressort.



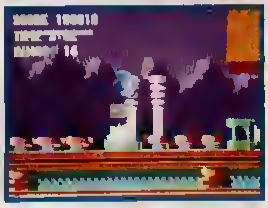
14:Remontez.



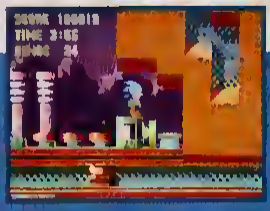
15:Grimpez sur la plate-forme et sautez encore plus haut.



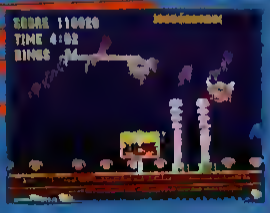
16:Avec ces ressorts rouges, vous pouvez récupérer quelques anneaux cachés dans le ciel.



17:Jouez un peu avec les ressorts et allez à droite

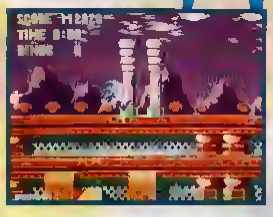


18:Appuyez sur le bouton et rentrez carrément dans le mur droit.



19:——

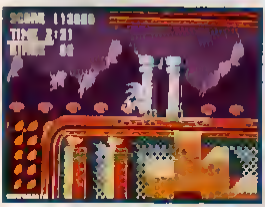
ZONE 3, ACTE 2



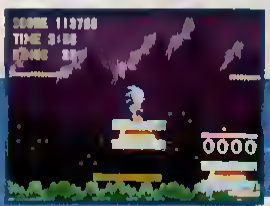
1:—

5:Allez dans le mur de droite, c'est un raccourci.

9:Remontez grâce au ressort. Ramassez le bouclier et les anneaux.

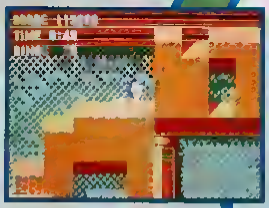


13:allez à droite.

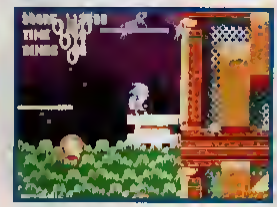


17:Continuez vers la droite.

2:Laissez vous tomber.

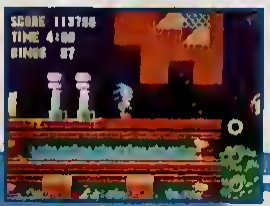


6:Entrez de nouveau dans le mur.

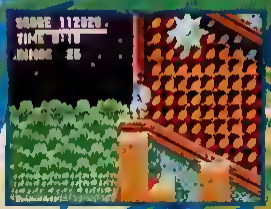


10:Il faut monter.

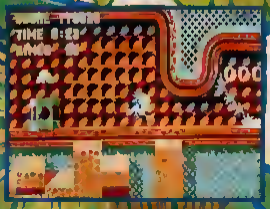
14:Toujours à droite.



18:De nouveau, laissez vous tomber.



3:A droite toute!

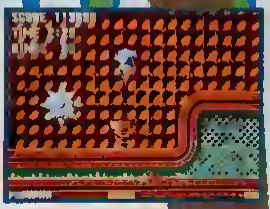


4:Prenez garde à la chaîne.

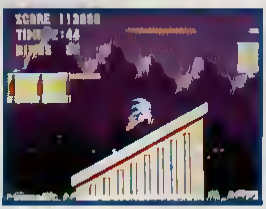
7:Ne vous faites pas écraser en allant à droite.

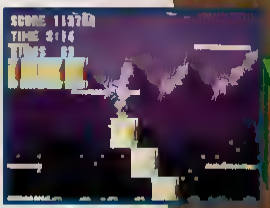
8:Ahh! une vie en plus!

11: Ce réverbère n' est pas en trop.

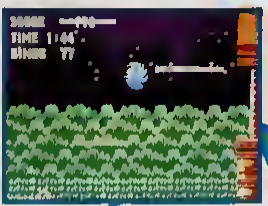


12:Laissez le ressort vous propulser.



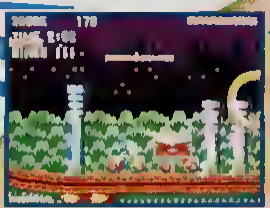


15 et 16(côte à côte si possible): Avancez et montez sur les blocs mouvants.



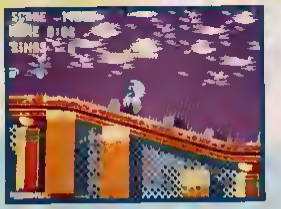
19:Il faut prendre beaucoup d'élan et sauter.

20:Tous ces anneaux vous attendent.



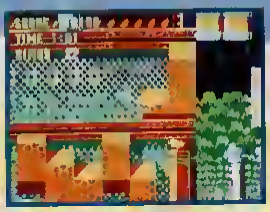
21:—

ZONE 3, ACTE 3

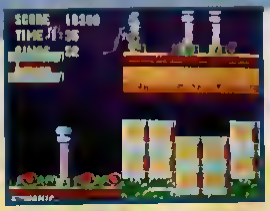


1:—

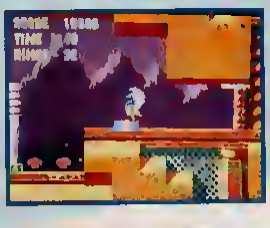
2:Prenez le bouclier et remontez avec le troisième ressort en partant de la gauche.



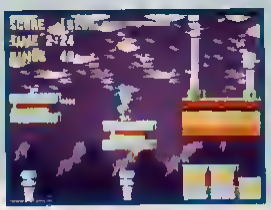
3:Descendez grâce à la première plate-forme et passez dans le mur à gauche pour accéder à tous ces anneaux.



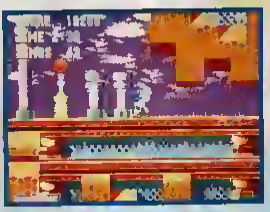
4:Reprenez par le haut.



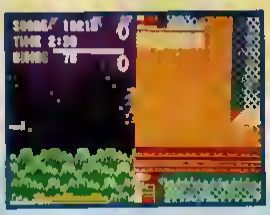
5:Appuyez sur le bouton pour ouvrir le passage.



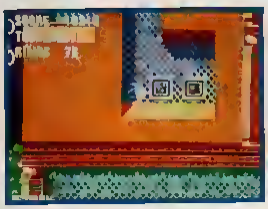
6:En haut.



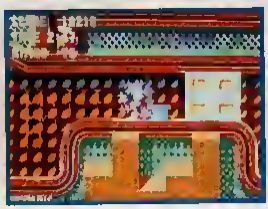
7:Allumez le réverbère; c'est préférable.



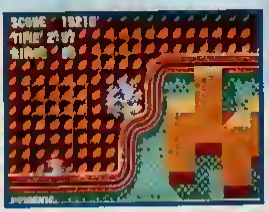
8:Laissez vous tomber pour pouvoir remonter le plus haut possible et rentrer dans ce mur.



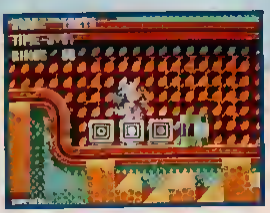
9:Vous voilà invincible et super rapide.



10:Marchez sur le bouton.

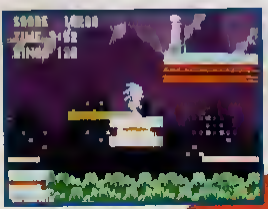


11:Ne prenez pas le ressort. Continuez plutôt à droite.

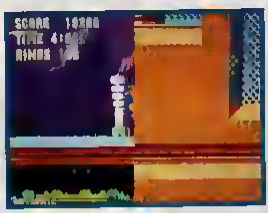


12:Ici, un bonus de 20 anneaux et un bouclier.

13:Rebondissez sur la plate-forme pour monter.



14:Allez en haut



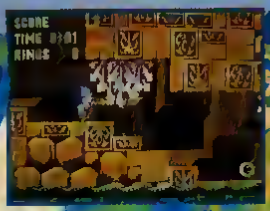
15:Emprunter le passage à droite pour gagner une vie et un nouveau bouclier.

16:Sauvez votre position.

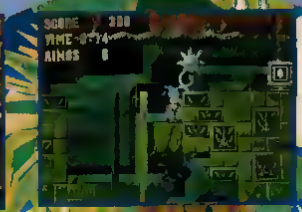
17:Restez ici et passez quand les deux blocs se rejoignent.

18, 19 et 20:Pour se débarrasser de ROBOTNIK à ce stage, il faut opérer de manière ordonnée. Tout d'abord, restez complètement à gauche. Il va venir et soulever le bloc où SONIC se tient avec un pic. Mettez vous juste à droite de son vaisseau et sautez lui dessus. Recommencez autant de fois que nécessaire en vous décalant à chaque fois d'un bloc vers la droite

ZONE 4, ACTE 1



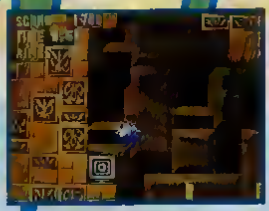
1:——



2:Cassez la télé pour avoir ce bouclier.

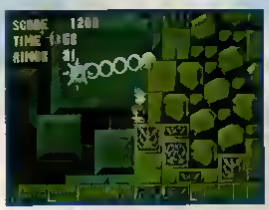
3:Prenez les anneaux et sautez sur le bouton pour ouvrir la porte.

4:Marchez sur le bouton.



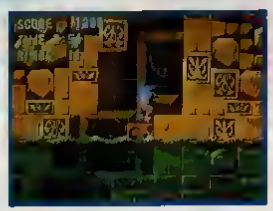
5:10 anneaux en plus ne peuvent pas faire de mal.

6:Le premier révélateur de cet acte.



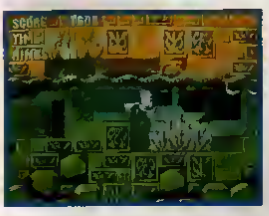
7:Placez vous ici pour éviter les pointes fatales de la boule.

8: N'oubliez pas ce bouton.



9:Restez sur le bouchon: vous irez directement en haut.

10:Ces têtes de gargouilles projettent des flammes. Pensez-y!



11:Surtout ne vous mettez pas sur le bouchon; vous seriez rapidement écrasé contre le plafond.

12:10 anneaux à prendre.

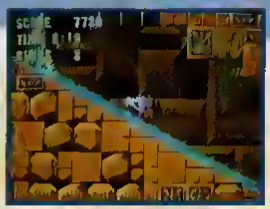
13:Marchez sur le bouton et le plafond coulissera.

14:——

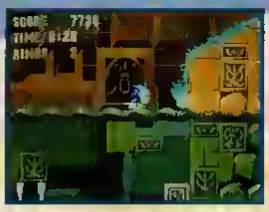
ZONE 4, ACTE 2

1:—

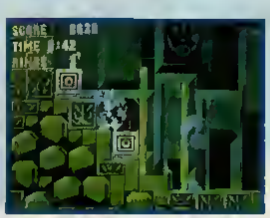
2:Allez au bord de l'eau qui coule.



3:laissez le courant vous transporter.

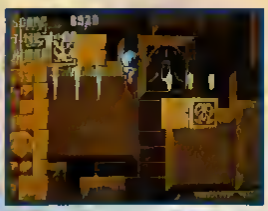


4:Fin de la glissade. Il est temps de devenir invincible.



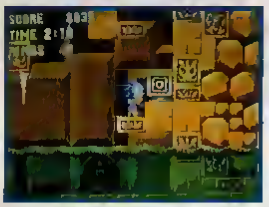
5:20 anneaux de plus. De temps en temps, gobez quelques bulles d'air pour tenir le coup (vous pouvez rester environ 15 secondes sans respirer).

6:Attendez que la chaîne remonte avant de passer.



6:Attendez que la chaîne remonte avant de passer.

9:Les boucliers sont toujours utiles.



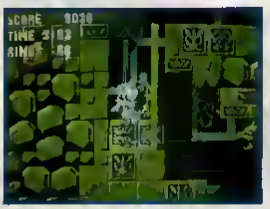
10:Une télé avec 10 anneaux.

11:Détruisez la télé et actionnez le bouton caché derrière.

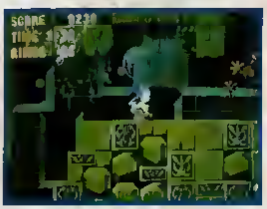
12:Attrapez l'invincibilité avant de vous faire toucher.

13:Un bouton à enclencher.

14:Toujours le même système de bouton.



15:Pensez au danger potentiel que représentent les têtes de gargouilles.



16:Avalez une bulle et baissez vous quand le monstre s'avance.

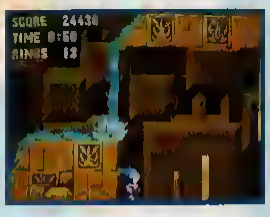
17:Pour monter, sautez de plate-forme en plate-forme.

18:Attention aux pics sur la gauche.

19.—

ZONE 4, ACTE 3

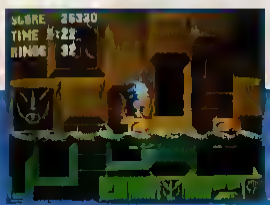
1:—



5:Surprise! Un passage s'est créé!

9:Mettez vous sur cette dalle et tombez avec elle.

13:Toutes les quinze secondes, vous devez respirer.



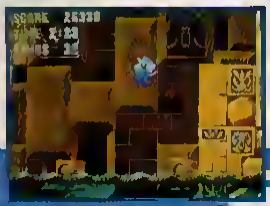
17 Il faut sauter de bouchon en bouchon.

2:Laissez vous glisser.

6:De nouveau, marchez sur le bouton.

10:N'oubliez pas de respirer de temps en temps.

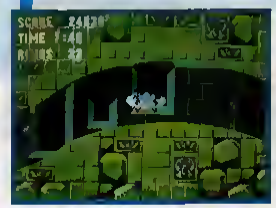
14:Ce bouton doit être pressé



18:Engagez vous dans le passage en haut.

3:Le bouclier vous protégera.

7:Une vingtaine d'anneaux sont entreposés ici.



11:Un courant très puissant vous entraîne.

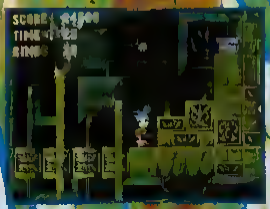
15:Laissez le monstre tranquille et allez en haut.

19:Ramassez ce bouclier.

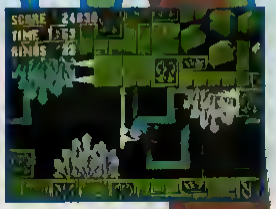
21:Les seuls dangers à la fin de cet acte sont les pics qui surgissent des murs et les têtes de gargouilles.

22:Vous pouvez enfin libérer les animaux prisonniers.

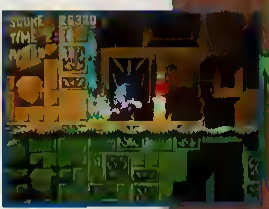
4:Sautez sur le bouton.



8:Le bouton en haut ouvre un passage en bas.



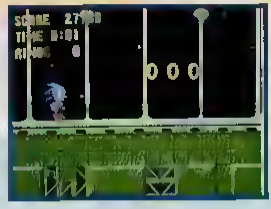
12:Il faut s'agripper à la barre et descendre pour éviter les pics.



16:Allumez ce réverbère

20:Ce n'est pas la peine de toucher ROBOTNIK, vous ne pourrez pas le détruire ici. Il suffit juste de continuer à monter.

ZONE 5, ACTE 1

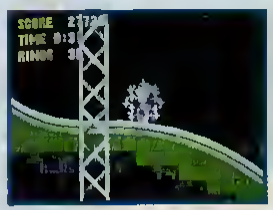


1:——

2:Avec un roulade, le mur volera en morceaux.

3:Prenez les 30 anneaux et remontez.

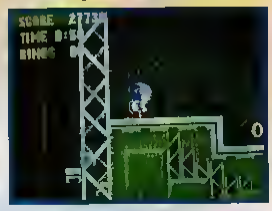
4:Descendez. Vous ne pouvez pas encore prendre la vie à gauche.



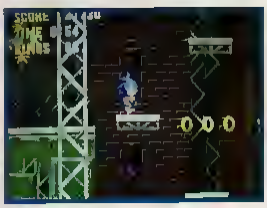
5:Arrêtez vous et revenez sur vos pas.

6:La voie est libre, la vie est à vous!

7:Laissez vous tomber.

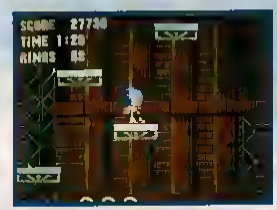


8:Attention aux poutrelles qui tombent.



9:Montez sur ces plates-formes.

10:Attendez que la machine crache une flamme pour passer.



11:Sautez d'une plate-forme à l' autre.

12:A droite.

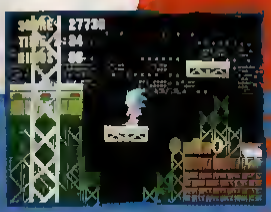
13:Continuez à droite.

14:10 anneaux de plus.

15:Montez.

16:Maintenant, repartez vers la gauche.

17:Prenez les anneaux en haut à droite.



18 Revenez encore à gauche

19 Montez sur la plate-forme.

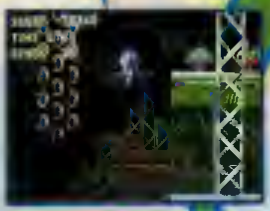
20:Faites un saut pour toucher la poutrelle et remontez: la poutrelle s'est effondrée, formant un escalier.

21:——

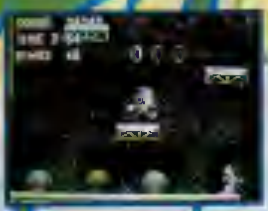
ZONE 5, ACTE 2

1:

2:Empruntez le chemin en bas.



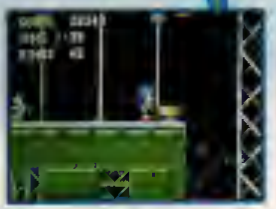
3:Ramassez tous les anneaux et montez à droite.



4:Prenez garde au ventilateur qui vous repousse. Il faut monter sur la plate-forme.

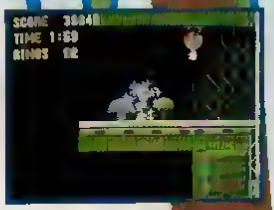
5:A droite

6:Evitez à la fois les flammes et la poutrelle qui s'effondre.

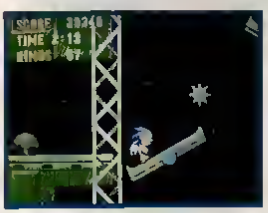


7:Ne vous servez pas du ressort: laissez vous tomber.

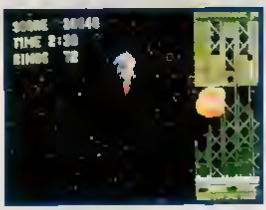
8:Plein de bonus : une vie,des anneaux, une invincibilité.



9:Ne restez pas: ces bombes à retardement vont bientôt exploser.

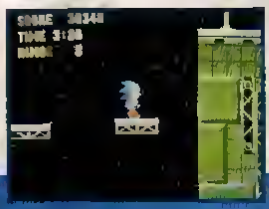


10 et 11:Faites sauter la boule cloutée et passez vite sur l'autre extrémité : la boule retombera et servira de contrepoids pour projeter SONIC.



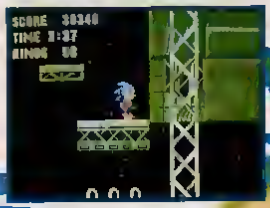
12:Dirigez vous à droite.

13:Continuez à droite.

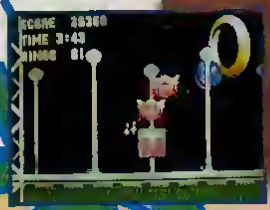


14:Montez maintenant.

15:Cassez les tôles et vous aurez 50 anneaux de plus.

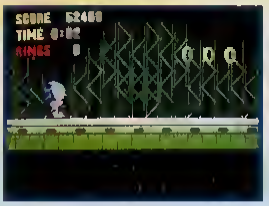


16:Redescendez.

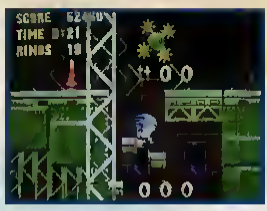


17:—

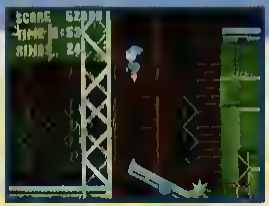
ZONE 5, ACTE 3



1:——

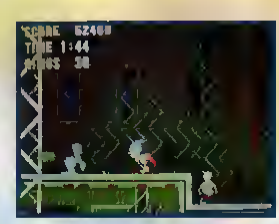


2:Il faut se laisser tomber avec la poutrelle.



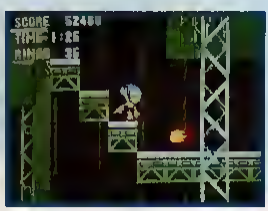
3:Allez en haut.

4:Toutes sortes de bonus: vie, anneaux, invincibilité...

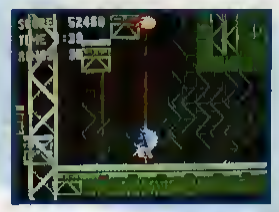


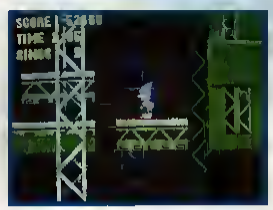
6:Il faut résister au ventilateur pour ne pas être emporté vers les bombes.

5a: Courez vers la droite.

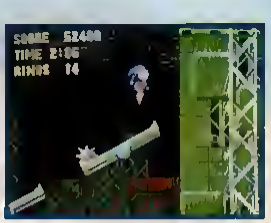


5b et 5c:Descendez par les escaliers qui s'abaissent. Prenez garde aux flammes.

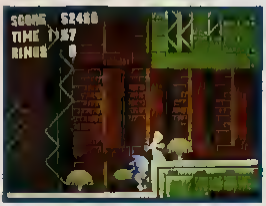




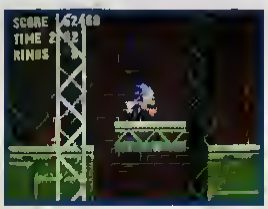
9:Laissez vous porter.



10:Dirigez vous en haut.

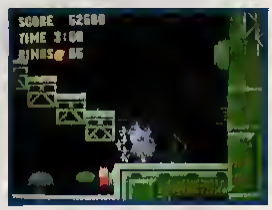


7:Attendez que ce ventilateur s'arrête pour passer.

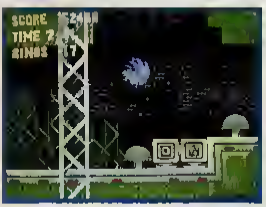


8:Montez sur la plate-forme.

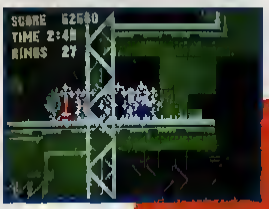
13:30 anneaux et une invincibilité! pourquoi se priver?



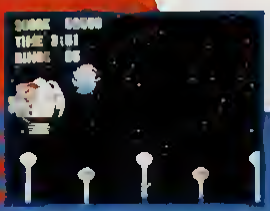
13:30 anneaux et une invincibilité! pourquoi se priver?
14:Montez à l' escalier.



11:C'est bon d'être invincible un bref moment.

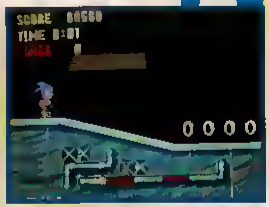


12:Défoncez la paroi avec l'attaque supersonique.

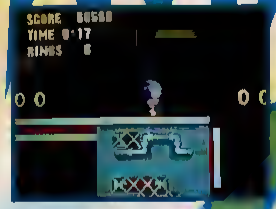


15 et 16 De nouveau face à face! Pour obliger ce cher docteur ROBOTNIK à s'enfuir (encore!), Il faut renvoyer les bombes qu'il vous lance sur son vaisseau avant qu'elles n'explosent. Pour accélérer sa défaite, vous pouvez aussi les utiliser comme contrepoids pour envoyer SONIC dire personnellement un petit bonjour au docteur..

ZONE 6, ACTE 1



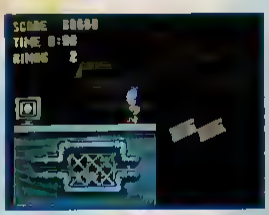
1:——



2:Le sol se dérobe sous vos pieds. Attendez le bon moment pour passer.

3:Appuyez sur le bouton pour changer le sens de rotation de la roue.

4:Monter. Il faut un bon timing pour atterrir au moment où la plate-forme est solide.

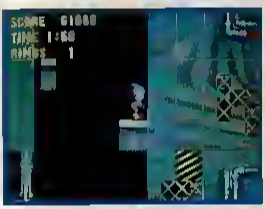


5:Prenez ce bouclier et redescendez.

6:Rentrez dans le tunnel.

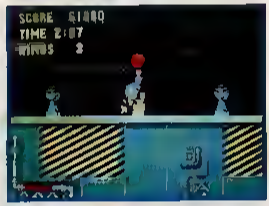
7:Pas de précipitation! Attendez que la voie soit libre pour passer.

8:Pas de sauts inutiles. Les éclairs sont là pour vous rappeler à l'ordre.



9:Montez dès que les plates-formes apparaissent.

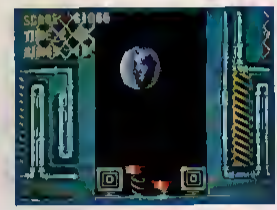
10:Un bouclier à prendre.



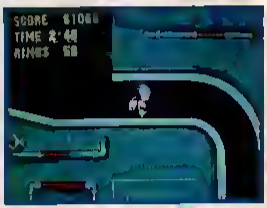
11:Sauver votre position, on ne sait jamais.

12:Allez à droite.

13:N'hésitez pas! Il faut tomber!



14:Il y a des anneaux ici mais aussi dans le ciel!



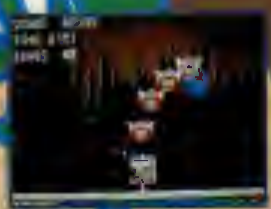
15:Empruntez ce passage et tombe à pic.

16:Faites preuve d'adresse et de rapidité.

17:Montez.

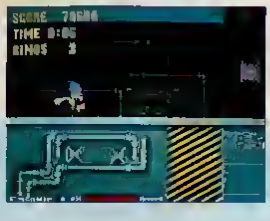
18:Allez à droite.

19:Ce chemin est le plus indiqué.

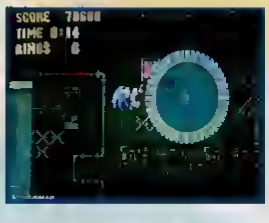


20:——

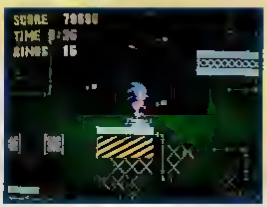
ZONE 6, ACTE 2



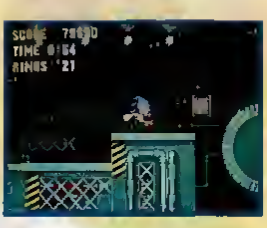
1:——



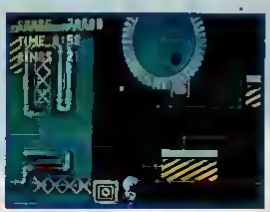
2:Sautez d' une roue à l'autre et dirigez vous ainsi vers le haut.



3:Actionnez le bouton.

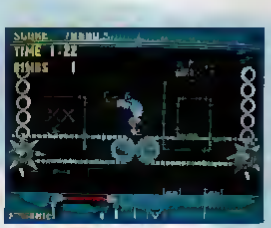


4:Allez en bas.

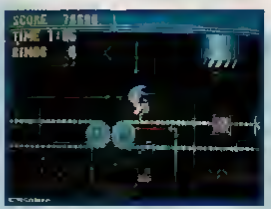


5:10 anneaux prêts à emporter.

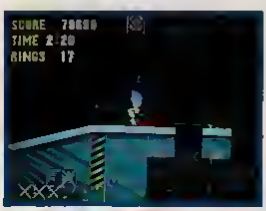
6:Remontez en évitant la chaîne.



7:Placez vous à cet endroit pour souffler un peu.

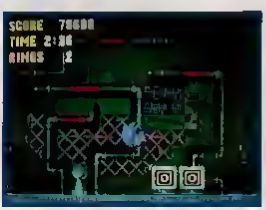


8:Attention ou les pilons vont écraser SONIC!



9:Hop! en bas!

10:Et une vie de plus!

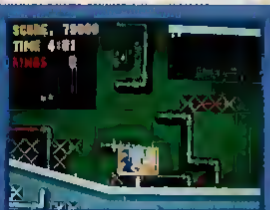


11:20 anneaux.

12:Maintenant, remontez.

13:Attendez que ces énormes scies circulaires remontent pour passer en dessous.

14:Encore un effort! La fin est proche!

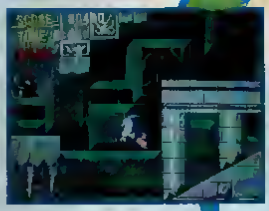


15:—

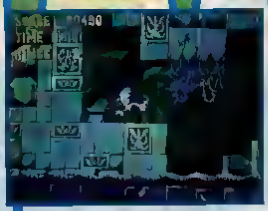
ZONE 6, ACTE 3

1:Laissez le ricaneur! Vous ne pouvez rien faire à part tomber.

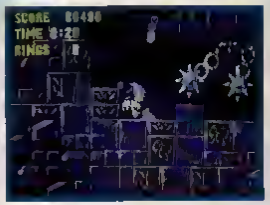
2:Marchez sur le bouton.



3:Attention! Il faut passer entre les deux obstacles et descendre.

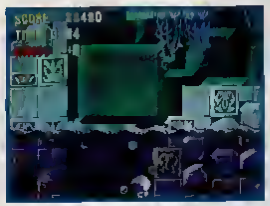


4:Allez sur le bouton puis en bas.



5:Ici, le danger est deux fois plus grand! Restez sur vos gardes!

6:Continuez à droite et surtout ne tombez pas!

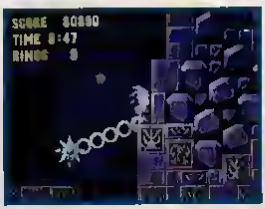


7:Une tête de gargouille est à moitié cachée par la surface de l'eau.

8:Passez la chaîne.

9:Sautez vers la droite.

10:Plongez dans l'eau.



11:Placez vous ici pour passer tranquillement cette chaîne.

12:Attention, il y a en fait deux chaînes dont les trajectoires se croisent.

LE COMBAT DES CHEFS

Enfin le combat final!! Cet infâme ROBOTNIK est poussé dans ses derniers retranchements et joue sa dernière carte. Si vous voulez libérer tous les animaux innocents, c'est le moment ou jamais!!!!

ROBOTNIK est caché dans d'énormes pistons qui surgissent du sol ou du plafond (toujours par deux). Mettez vous complètement à droite pour ne pas vous faire écrabouiller et attendez que ce cher IVO (c'est son petit nom!!) apparaisse dans le piston le plus proche pour lui délivrer une bonne dose de marrons! Quand les boules d'énergie apparaissent en haut de l' écran (elles vont descendre et resserrer la distance entre elles), attendez qu'elles soient au niveau de la tête de SONIC et sautez à la verticale pour les éviter.

Au bout de huit coups, les superbes machines du docteur vont exploser et il va tenter de s'enfuir lâchement par la droite. Poursuivez le et, une fois qu il est dans son vaisseau, mettez lui encore quelques coups pour bien lui faire comprendre qu'il n' a pas intérêt à revenir dans le coin.....

Tous les animaux sont maintenant libres et les monstrueux robots du docteur ROBOTNIK ne sont plus qu' un affreux cauchemar! Le calme est revenu.

Normal, docteur! SONIC sera toujours plus fort que toi!!!!

CONCOURS
Envoyez vos dessins !

Vous avez l'âme d'un artiste? Vous passez plus de temps, à l'école, à dessiner dans les marges qu'à laire vos devoirs? Envoyez-nous vos dessins, sur n'importe quel sujet, à la taille qui vous plaît, que ce soit à l'encre, au feutre, au crayon de couleur, au fusain, à la gouache, l'aquarelle, l'huile, le pastel, le papier découpé, le tag, n'importe quoi.

Vous pouvez dessiner Sonic, ou bien les personnages de votre jeu préféré, ou bien vos prols, vos copains, votre chambre, votre petite sœur, tout ce que vous voulez. Ce mois ci, on vous montre le dessin que nous a envoyé Yvonig Touche. Merci à lui...

Chaque mois, Sonic choisira les meilleurs dessins (attention, il est très espiègle, il préfère les dessins un peu rigolos!): les trois premiers seront publiés dans Mega Force et gagneront une cartouche de jeu pour leur console, et les 7 suivants gagneront la collec des 4 pin's Sega!

En envoyant les dessins, n'oubliez pas de donner votre nom, prénom, adresse complète, votre âge, et de rappeler le modèle de votre console pour que Sonic puisse vous envoyer le jeu.

Envoyez vos dessins à Mega Force,
100 avenue du Général Leclerc, 93500 Pantin.
A bientôt...

PIXISOFT
LES JEUX D'ENFER !

1 rue de Metz, 31000 TOULOUSE. Tél. 61.23.48.02

CLUB D'ECHANGE PIXISOFT
SEGA

CHANGEZ DE JEU !!! POUR 100F

Pour 100 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous voulez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte

SEGA

MEGADRIVE

399F
AFTER BURNER 2
ARROW FLASH
BASKETBALL
CYBERBALL
DYNAMITE DUKE
E SWAT
FINAL ZONE
FORGOTTEN WORLD
GHOSTBUSTERS
GOLDEN AXE
INSECTOR X
LAST BATTLE
MICKEY
MISTIC DEFENDER
MOONWALKER
REVENGE SHINOBI
STAR CONTROL
SUPER HANG ON
SUPER BASKETBALL
SUPER SHINOBI
SUPER VOLLEY
SUPER MONACO GP
TIGER HELI
WONDERBOY 3
WORLD CUP SOCCER

440F
ABRAMS B. TANK
ALIEN STORM
ARNOLD PALMER
BATTLE SQUADRON
BLOCK OUT
BUSTER D BOXING
DICK TRACY
FANTASIA
GAIARES
GHOULS N GHOSTS
GYNOUG
HELLRAISER
JAMES POND
MUSHA
POPULOUS
SHADOW DANCER
SONIC HEDGEHOG
STORMLORD
STRIDER
THUNDERFORCE 3
ZANY GOLF
VALIS 3

599F
PHANTASY STAR
SWORD VERMILLON

MASTERSYSTEM

349F
AGE OF ACES
ALEX KID 4
CYBER SHINOBI
DANAN
DICK TRACY
DOUBLE DRAGON
DYNAMITE DUKE
E SWAT
FIRE & FORGET 2
GAUNTLET
GHOULS N GHOSTS
GOLVELLIUS
HEAVY BOXING
IMPOSSIBLE MISSION
LORD OF SWORD
MICKEY
MOONWALKER
PAPERBOY
PSYCHIC WORLD
PSYCHO FOX
R TYPE
SHINOBI
SLAPSHOT
SPELLCASTER
SUBMARINE ATTACK
SUMMER GAMES
SUPER MONACO GP
TENNIS ACE
WONDERBOY 3
WORLD CUP ITALIA

GAME GEAR

245F
BASE BALL
CHASE HQ
DEVILISH
DRAGON CRISTAL
FANTASY ZONE
GOLF
HEAD BUSTER
MAGICAL GUY
MAPPY
MICKEY
OUT RUN
PENGO
PSYCHIC WORLD
RASTAN SAGA
SHANGAI
SKWEEK
SHINOBI
SOKOBAN
SUPER MONACO GP
WONDERBOY
WOODY POP

MEGADRIVE FRANCAISE + altered beast + 1 manette 1290F
CONSOLE MASTER SYSTEM + alex kid + 2 manettes 490F
GAMEGEAR + columns 990F PORT CONSOLES 50F
MANETTE QUICKJOY pour MASTERSYSTEM 130F
MANETTE QUICKJOY pour MEGADRIVE 180F

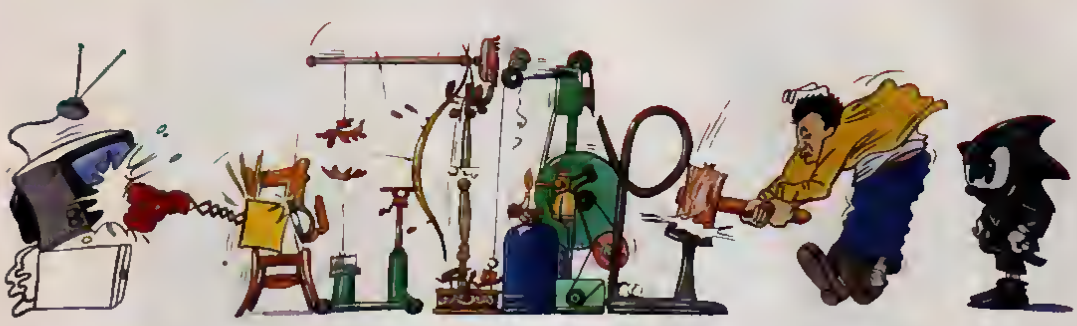
VENTE / ECHANGE

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT

NOM .....
ADRESSE .....

Ci-joint mon règlement	COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
☐ Chèque				
☐ Mandat				
☐ Contre-remboursement (+ 30f)	TOTAL		FORFAIT ECHANGE (100F x nombres de titres) TOTAL	
	frais de port : 20 F (envoi en 48h en colissimo)			
	TELEPHONER POUR LES DISPONIBILITES			

LES SECRETS DE MAITRE SEGA



Mon copain le Maître Sega, vous donne ce mois-ci, quelques-uns de ses meilleurs trucs pour avoir des vies infinies, découvrir de nouveaux tableaux... Merci Maître Sega!

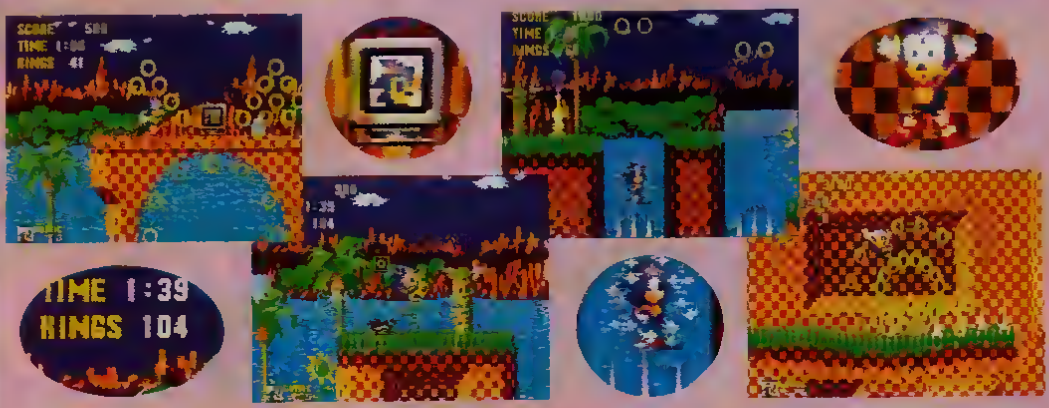
Vous êtes supers... Vous m'avez envoyé des milliers d'astuces que vous avez trouvé, vous même, en jouant. Mais soyez sympas, les kids, quand vous avez plusieurs astuces sur des jeux différents, notez chaque astuce sur une feuille séparée en n'oubliant pas de préciser le nom du jeu et sa console. Vous me ferez gagner un temps précieux à tout classer, vérifier, ranger etc...

Les meilleures astuces ont été publiées, et chaque Segamaniaque va recevoir un petit cadeau!

Vous avez trouvé des supers trucs, vous avez fait de très beaux plans? Alors vite.. Envoyez-les à MEGA FORCE • Les secrets de Maître Sega • 100 Ave du Général Leclerc • 93500 Pantin. Si vous êtes publiés, vous recevrez, selon l'importance, un sweat-shirt, une cartouche Sega ou des Pin's. A bientôt!

Sonic

MEGADRIVE



SONIC

MEGASTUCE

Maître Sega vous donne ce mois ci, une super mega astuce pour gagner des vies dans Sonic.

Il y a plusieurs endroits dans ce jeu génial où vous pouvez gagner des vies. Voici le moyen le plus simple que nous ayons trouvé. Allez jusqu'au niveau 1-2. Dans ce niveau, vous pouvez récupérer une vie sur le haut du looping. Prenez maintenant l'invincibilité et actionnez le lampadaire. Attrapez 100 anneaux pour une vie supplémentaire et jetez vous sur les pics. Quand vous recommencerez la partie, il sera possible de regagner encore 2 vies. Il ne reste plus qu'à répéter l'opération autant de fois que vous le jugerez nécessaire!

MEGADRIVE — JAMES POND

Pour ouvrir la porte de sortie à n'importe quel niveau avant de l'avoir terminé, appuyez sur le bouton C et la flèche Gauche en même temps, puis appuyez sur Start, pendant l'écran de présentation. Lorsque vous souhaitez ouvrir la sortie, appuyez simultanément sur A, B et C, et faites tourner le joystick. La porte de sortie s'ouvrira, vous permettant de quitter la mission.

Dans ce jeu se trouvent quelques passages secrets permettant de sauter des tableaux. Pour y accéder, il faut préalablement avoir sauvé tous les poissons, les homards et l'or que recele le tableau en cours. Dans la première mission, après avoir sauvé les homards, vous pouvez remonter James au-dessus des algues qui se trouvent à gauche du tuyau d'entrée, à côté d'un rocher blanc. Là, allez vers le bas, comme pour entrer dans les algues. Vous vous retrouvez au tableau 6.

Toujours dans la première mission, une fois les homards sauvés, allez tout à fait à gauche, et sautez de l'eau pour aller sur la plateforme à gauche. Allez juste à ras de l'eau et poussez vers le bas. Cela vous amène à la mission 11.

Dans la mission 2 se trouve un passage secret pour la mission 10. Sauvez tous les poissons, puis allez à droite du tuyau d'entrée, juste au début de la zone plate, puis poussez vers le bas.

••• Vincent CHARDIT qui nous a fait parvenir ces astuces va recevoir la dernière cartouche FANTASIA pour sa Megadrive.

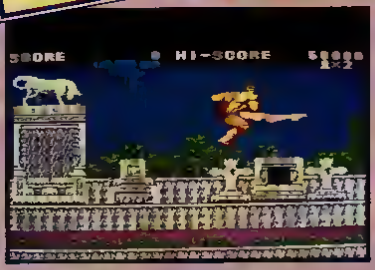
MEGADRIVE — SUPER HANG ON

Voici quelques mots de passe. Pour être Jose Alvarez, 0 perte, 0 gain, 34.400 dollars, tapez:
69F1A122F05101
DFJNCG9D6DJEHW
Pour être Felica Perez, 1 gain, 0 perte, 30.500 dollars:
1721D243221131
D9FOCG9D6DPSMH
Pour être Hans Braun, 0 gain, 0 perte, 35.300 dollars:
5942E233325232
BCKMCG(D6DMLKM
Pour être Marie Lefoure, 1 gain, 0 pertes, 135.300 dollars:
5723B34S13S242
BCKMCG9D7DDQHL
(Ilan Bitton)

MASTERSYSTEM — ACTION FIGHTER

• Pour commencer avec la voiture et avec A, B, C et D, plus l'invincibilité contre les balles, tapez le mot de passe SPECIAL. (avec le point à la fin). Attention, vous pourrez toujours vous écraser.
• Pour avoir la même chose, plus trois vies supplémentaires, tapez DOKI_PEN. Cela vous donnera également quelques possibilités supplémentaires.
••• Vincent Legoff gagne une cartouche pour sa Master System.

MASTER SYSTEM — ALTERED BEAST



• Pour commencer à jouer avec cinq barres de vie au lieu des trois habituelles, appuyez sur les boutons 1 et 2 et Haut-Gauche pendant l'écran de présentation.
• Pour se changer en loup-garou, dragon, tigre et homme loup, tuez les chiens blancs deux fois, pour avoir les boules d'esprit.
• Contre le chef du stage 3, lorsqu'il tire 4 boules à la suite, baissez vous, vous les éviterez facilement.
••• Vous voulez recevoir vous aussi un cadeau? Faites comme Alain Marot qui nous a envoyé cette astuce, et qui va recevoir un Tee-Shirt SEGA.

GAME GEAR — PSYCHIC WORLD

Pendant la page de présentation, appuyez simultanément sur Haut, Gauche, 1 et 2, et appuyez sur Start. Les phrases "Special Mode" et "Sound Test ED" apparaissent. Pour changer le numéro du son, appuyez sur Haut. Lorsque ED est affiché, appuyez sur 1 et 2 en même temps: un numéro apparaît sur la dernière ligne, où doit être affiché "Sound NO 1". Appuyez en haut ou en bas et vous pouvez choisir votre niveau de départ. Vous y bénéficierez de tous les objets que vous pourriez avoir récolté si vous aviez joué jusque-là.
••• Bravo à Alain Denis qui va recevoir une cartouche pour sa Game Gear.

MEGADRIVE — BUSTER DOUGLAS BOXING

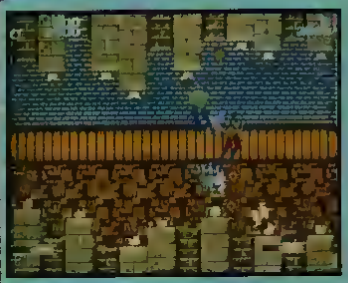
Pour obtenir un test sonore dans Buster Douglas Boxing, appuyez sur Start sur le premier joypad, choisissez un ou deux joueurs puis appuyez en même temps sur Start et sur le bouton C du second joypad. Puis appuyez sur Start sur le premier joypad.
•• Et hop... Maître SEGA envoya un Pia's SONIC à Philippe Fugain.

MASTER SYSTEM — AMERICAN PRO FOOTBALL

(Maître Sega)

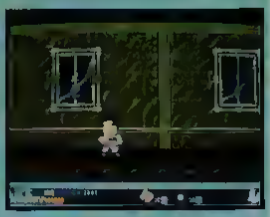
Pour les amateurs de mêlées et de stratégie de jeu, ce truc sympa pour avoir trois victoires et aucune défaite en début de partie. Choisir "password" puis entrer ce code:
RUFAFUI2#FFF6F#NFF-SFFAFJFF. C'est pas vraiment tricher.

MEGADRIVE — FORGOTTEN WORLDS



Pour avoir l'option Continue, jouez dans le mode "deux joueurs". Lorsqu'un joueur meurt, pressez deux fois Start. (Maître Sega)

MEGADRIVE — GHOSTBUSTERS



Pour vous faire un peu d'argent pour bien commencer votre aventure, allez au quatrième bâtiment, le building, il y a un coffre près de la sortie. Allez-y, prenez l'argent que vous y trouverez et sortez du bâtiment, revenez, reprenez l'argent, etc...
Pendant tout le jeu, économisez votre argent, ainsi pour le dernier tableau, quand vous descendez en enfer, allez au magasin des armes et achetez la plus chère: le bouclier. Le dernier monstre ne pourra rien vous faire. (Maître Sega)

MASTER SYSTEM — AZTEC ADVENTURE

Appuyez sur le bouton 1 lors de la présentation et lorsque Nino et ses trois ennemis apparaissent, tournez votre manette dans le sens des aiguilles d'une montre, ainsi vous obtiendrez le 'sound test' (test des sons). (Maître Sega)

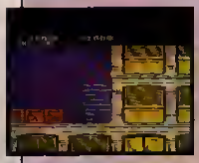
MASTER SYSTEM — BATTLE OUT RUN

Pendant les poursuites vous devez doubler des voitures rouges et des voitures jaunes.
Les rouges: pas de problème, elles restent dans leur file.
Les jaunes: elles viennent sur vous, car elles suivent les impulsions directionnelles du pad.
Soluce 1 : impulsion à gauche et vous doublez par la droite.
Soluce 2 : doublez par le bas côté et plein pot.
(Maître Sega)

MASTER SYSTEM — BLACK BELT

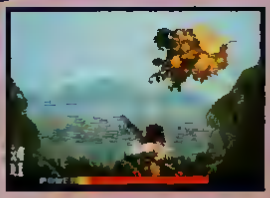
• Après avoir battu Wang à la fin du sixième niveau, attendez le message final, puis appuyez sur les boutons 1 et 2 tout en agitant le joystick de haut en bas. Vous arriverez alors à un niveau secret.
• Pour avoir des vies infinies, 2 methodes:
la 1ère: Quand la presentation apparait, appuyez sur le bouton 1 jusqu'à ce que vienne l'écran noir après le nombre de vie. Là, appuyez sur le bouton RESET.
La 2ème: Choisissez une partie à un joueur, mais juste avant que le jeu ne démarre, appuyez sur Reset. Lorsque le jeu redémarre, vous aurez des vies infinies.
(Fabrice Legrigeois)

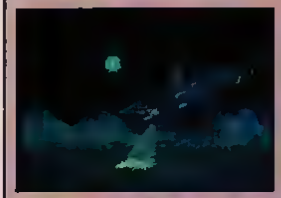
MASTER SYSTEM — SHINOBI



Pour aller au niveau que vous désirez, sur la page de présentation où on voit la tête de shinobi, appuyez en même temps sur bas et le bouton 2. Vous pouvez alors changer le numéro de mission avec le joypad.
(Mathieu Dodin)

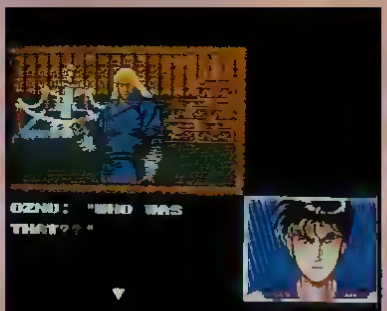
MEGADRIVE — RAMBO III





Pour que Rambo soit invincible, voici un bon truc. Pendant la deuxième mission, allez vers la boîte en haut à l'extrême gauche du point de départ. Allez à gauche jusqu'à ce qu'un tient petit bout de la boîte soit visible. Détruisez-la avec une flèche (mais prenez garde à ce qu'aucun ennemi ne soit présent à l'écran quand vous faites ça). Aussitôt qu'il y a impact, marchez vers la gauche aussi loin que possible, avec une traînée de fumée derrière vous. Rambo est désormais invincible jusqu'à ce qu'il atteigne l'écran de bonus où il peut encore être tué par des bombes à retardement, des hélicoptères ou des tanks. Mais rappelez-vous, si Rambo détruit une autre boîte, il cessera d'être invincible!
••• François Le Gall connaît bien ce jeu. On lui envoie un Pin's Sonic pour son truc.

MASTER SYSTEM — SPELLCASTER



Pour avoir les lunettes à rayons X, il faut d'abord parler au grand-père de Midori, puis sortir et montrer le hangar à bateaux. Il faut ensuite aller dans ce hangar et regarder autour de soi. Une fois fait, allez parler au grand-père à nouveau. Il vous parlera alors des lunettes, qui seront dans le hangar quand vous y retournerez.
(Christian Laville)

MASTER SYSTEM — OUT RUN

Pour entendre tous les sons d'Outrun, appuyez sur Start et attendez que l'écran avec une main sur un bouton radio apparaisse. Lorsque c'est le cas, appuyez sur droit, gauche, bas puis haut sur votre pad. Puis utilisez les boutons droit et gauche du pad pour entendre les différents sons. Appuyez sur le bouton 1 pour garder la mélodie que vous préférez.
(Hervé Beard)

MASTER SYSTEM — WONDERBOY III

• Voici une porte secrète. Tenez-vous en face de la porte qui est à gauche du coffre rouge dans le troisième niveau inférieur de la tour principale. Sautez et appuyez sur Haut sur le joypad pendant que vous êtes au point le plus haut de votre saut. La moitié supérieure de la porte sera ouverte, de sorte que vous pourrez entrer et acheter des armes.
(Sebastien Hamon)

GAME'S

Le plus grand choix de jeux

PARLY 2
Centre Commercial Tél. 30 55 19 2[illegible]

VELIZY 2
Centre Commercial Tél. 34 [illegible]

ST-QUENTIN YVELINES
Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 [illegible]

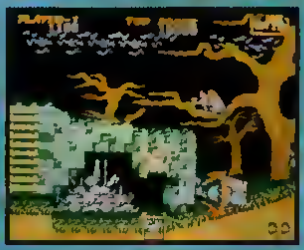
LYON LA PART-DIEU
Centre Commercial Tél. 7[illegible]

CAGNES-SUR-MER
67, boulevard du Maréchal Juin Tél. 93 22 55 21

MASTER SYSTEM — CAPTAIN SILVER

Les pirates avaient vraiment la vie dure, autrefois. De nos jours rien n'est changé et ils continuent à faire les guignols dans des jeux vidéo. Heureusement, pour améliorer leur sort un mode "Continue" existe. Lorsque vous avez perdu toutes vos vies, quand le message "game over" apparaît, poussez la manette en haut à droite et appuyez sur le bouton 1. Le mot "Continue" apparaît. Réappuyer pour reprendre là où vous vaniez de mourir. Le truc ne marche que trois fois de suite.

MEGADRIVE — GHOULS'N GHOSTS



A la fin de chaque niveau, lorsque l'ennemi géant est battu, une clé apparaît. Mettez-vous à cinq centimètres d'elle environ et sautez-lui dessus (utilisez le tir automatique si vous l'avez). L'inscription "Nice Catch" apparaîtra, vous devenez droit à un bonus.

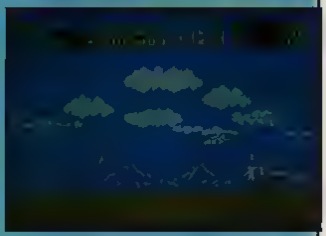
Pour commencer à n'importe quel niveau de ce jeu, sur le page de présentation, pressez Haut puis Bas puis Gauche puis Droite puis faites ce qu'il faut selon le niveau:
Niveau 1: Start après le pont.
Pont: pressez haut, A et Start en même temps.
Niveau 3: Début: pressez Bas, B et Start en même temps.
Milieu: pressez Bas, A et Start en même temps.
Niveau 5: Début: pressez gauche, B et Start
Milieu: pressez Droite, B et Start en même temps.
Fin: pressez Bas, Droite, A et Start en même temps.
(Maître Sega)

MEGADRIVE — HERZOG ZWEI

David Webstar nous envie ces quelques codes... Quelques codes ? oui ! mais pour Herzog Zwei.

Voici les codes de quelques niveaux:
Pour le 5: GGGRHAGORLO
Pour le 19: NPLOFOCAGRP
Pour le 25: JAJJBPPDNLML
Pour le 28: LILOPBDPIJK
Pour le 31: JIJOMGJAOKL
Pour le 32: JIJOIGLAORN

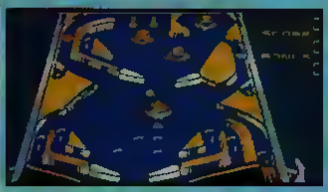
MASTER SYSTEM — CHOPLIFTER



De temps en temps, au cours de jeu, les noms des plus grands hits cinématographiques américains apparaissent: "E.T", "Superman", "Jaws"(les dents de la mer). Ils font partie du graphisme et on peut être tués. Essayez de passer dessus, cela laisse parfois d'agréables surprises.

Pour faire apparaître Superman:
Au premier level: tirez dans les bombes oranges qui volent de droite à gauche à plusieurs reprises.
Au deuxième level: sur le premier porte-avions, à côté de la cage où il y a les otages, vous verrez un rectangle jaune; tirez dedans et Superman apparaîtra.
Au troisième level: tirez dans l'éboulement de pierres qui vous tombe dessus.
(Maître Sega)

MASTER SYSTEM — CASINO GAMES



Les casinos c'est fait pour se ruiner, donc mieux vaut avoir beaucoup d'argent à perdre. Pour gonfler son porte-monnaie il suffit de se faire passer pour un certain SEGA... Mettez donc SEGA à la place de votre nom puis répondez "yes" à la question "do you have an account?" (avez-vous un compte chez nous?). Donnez comme numéro de compte 5774619774. Vous disposerez de 902 780 $!

MEGADRIVE — GOLDEN AXE

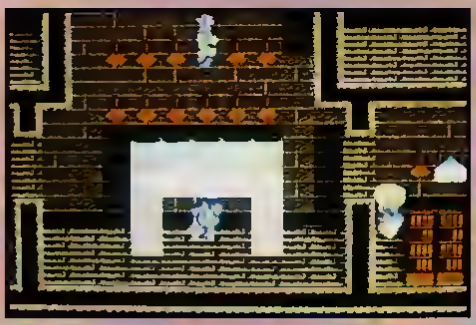
Pour choisir le niveau où vous voulez commencer la partie, appuyez pendant la page de sélection de votre personnage vers le bas à gauche. Les personnages tourneront ainsi constamment. Maintenant, pressez les boutons B et Start en même temps. Un "1" apparaîtra en haut à gauche. Il s'agit de tableau où vous commencez. Pour le changer, appuyez sur Haut et Bas.

MEGADRIVE — STRIDER

Si le second réacteur vous pose des problèmes, il suffit de devenir invulnérable aux lasers. Pour cela, laissez simplement votre pied sur la capsule qui est sur le sol à côté.
(Jean Jacques Lalu)

MEGADRIVE — SWORD OF VERMILLION

Pour obtenir le tout source de Sword of Vermillion, ainsi qu'un tout de couleurs, appuyez simultanément sur les boutons A, B et C de second joypad, puis sur Start.
(Daniel Sadeus)



MEGADRIVE — SWORD OF SODAN

Pour sauter d'un niveau, ramassez simplement quatre potions, et utilisez-les un une seule fois.
(Emmanuel Guesdon)

GAME GEAR — G-LOC

A la fin d'une mission réussie, on voit une petite séquence représentant l'envol de votre chasseur. Pendant celle-ci, appuyez sur Start et des points supplémentaires vous seront attribués.
••• Guillaume Artaus—Bouvet, reçoit la collection des Pie's Sonic.

MASTER SYSTEM — VIGILANTE

Pour choisir votre niveau, faites ceci pendant l'écran de présentation: appuyez sur haut, gauche, 1 et 2 au même temps. Il ne vous reste plus qu'à utiliser les flèches pour choisir le niveau de départ.
••• La collection complète des Pie's Sega pour l'astucieux Marc Pujol.

GAME GEAR — CASTLE OF ILLUSIONS

Dans le monde de la forêt, tout au fond de la surface terrestre, il y a 2 coffres visibles et 2 autres cachés. Quand vous descendez par la 2ème échelle, la 2ème fois que vous descendez à droite, il y a un mur trop haut pour sauter directement. Il y a un coffre caché contre celui-ci. Montez dessus et continuez à droite pour découvrir 2 coffres et en entre dans le creux, juste avant celui des 2 coffres.
Dans le monde des jouets, après avoir passé les 2 downs à droite, il y a un passage avec 3 coffres comme précédemment.
Dans le niveau de la bibliothèque, juste avant d'affronter le Boss, un écran plein de mers avec une échelle, possède un passage secret, à gauche vers le bas.
••• Francois Lagrange va recevoir le collec des Pin's Sonic.

Un nouveau magasin MICROMANIA

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial
Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

Pour l'ouverture du magasin, MICROMANIA vous offre une ***montre jeu vidéo*** *à cristaux liquide GRATUITE pour 500F d'achats ou plus, de cartouches ou de softs.*
(Offre d'une valeur de 145F, valable au nouveau Magasin Micromania de Rosny 2)

Ouverture le 18 septembre

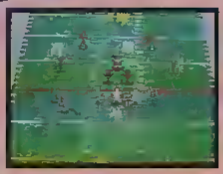
MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile . Métro George V
Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA VELIZY 2 NOUVEAU
Centre Commercial Velizy 2 . Tél.34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense
Tél. 47 73 53 23
NOUVEAU

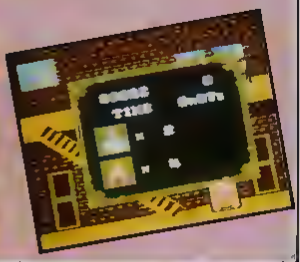
MEGADRIVE — CYBERBALL



Ce code vous amènera directement au Super Bowl:
6SBD BX11 BFEX
(Xavier Prudent)

MEGADRIVE — MOONWALKER

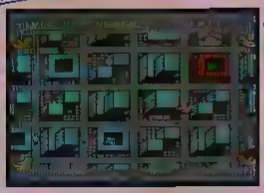
Dans différents niveaux de Moonwalker, vous pouvez vous transformer en robot en sauvant un enfant particulier puis en rattrapant l'étoile filante qui s'en échappe. Dans le niveau 2-2, allez d'abord en haut du garage et sauvez le seul gamin qui s'y trouve. Dans le niveau 2-3, utilisez l'ascenseur pour monter d'une étage et sauvez l'enfant qui est caché dans ce niveau. Dans le niveau 3-3, allez à gauche de la cascade, et sauvez l'enfant qui est juste au-dessus de vous
(Pierre Doveust)



MASTER SYSTEM — DOUBLE DRAGON

• Si vous voulez tuer plus rapidement les ennemis de fin du 3ème niveau, ne descendez pas sur le pont. Placez-vous en bas, à droite. Juste au bord du ravin. Ils monteront et seront coincés dans le décors. Alors tapez-les, ils tomberont dans le vide.
• Si vous arrivez au début du quatrième niveau, sautez en l'air entre 40 et 50 fois pour avoir des vies infinies.
••• Michaël Abitbol va recevoir le compact disc des meilleures musiques Sega.

MASTER SYSTEM — GHOSTBUSTERS



Donnez AA comme initiales, puis 1173468723 comme numéro de compte. Si tout va bien, vous gagnerez 1.975.800 dollars.
(James Garatiensky)

GAME GEAR — GG SHINOBI

Pour avoir le Sound test, appuyez en Haut, à Droite, en même temps, à la page de présentation. Pour que le jeu soit plus facile, passez les tableaux dans cet ordre:
1/ HIGHWAY 2/ HARBOR 3/ VALLEY 4/ WOODLAND.
••• Nicolas Milener gagne un Compact disc des meilleures musiques SEGA.

MASTER SYSTEM — R-TYPE

Pour obtenir l'invincibilité, il vous faut deux joypads. Branchez-les dans la console, appuyez simultanément sur bas-droite du joypad 1 et sur haut-droit du joypad 2, et sur le bouton 1. Avec votre troisième main, allumez la console; attendez que le logo R-Type apparaisse, et ça y est, vous êtes invincible!
••• Yves Rao gagne une cartouche pour sa Master System.

MASTER SYSTEM — SPACE HARRIER

Pour continuer votre quête dans Space Harrier, faites la séquence suivante pendant l'écran "Game Over": haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, bas, haut, bas et haut. N'appuyez pas sur les boutons 1 ou 2 avant que le jeu ne commence. Vous pouvez répéter cette astuce jusqu'à 9 fois.
Pour entendre tous les sons du jeu, pendant l'écran de présentation, faites droite, gauche, bas et haut. Utilisez le pad pour amener la flèche en face du son que vous voulez écouter et appuyez sur le bouton 1.
••• Christophe Paris gagne une cartouche pour sa Master System.

en détresse...

QUESTIONS

N° 100001
WONDERBOY IN MONSTERLAND

J'ai un problème dans ce jeu car je suis bloqué au 12 ème tableau et je ne trouve pas le chemin pour arriver à la fin de ce jeu. Aidez moi vite !

Denis

GAME GEAR

N° 100002
G.G SHINOBI

Quel parcours emprunter pour finir Néo City ?

Guillaume

N° 100003
HEAD BUSTER

Je voudrais savoir s'il existe un truc pour avoir un maximum d'argent disponible dans ce jeu car je n'arrive pas à aller très loin. Merci de votre aide !

Christophe

MASTER SYSTEM

N° 100004
GOLDEN AXE WARRIOR

Je suis bloqué dans le 4ème labyrinthe et j'aimerai savoir comment m'en sortir. Comment faire également pour avoir une grande épée ?

Stéphane

N° 100005
AFTER BURNER

Comment peut-on éviter les missiles à partir du 12ème stage ? Je n'y arrive pas.

Olivier

N° 100006
MIRACLE WARRIOR

Je cherche depuis plusieurs mois les deux dernières clés du jeu. Aidez moi !

Olivier

N° 100007
PSYCHIC WORLD

Existe-t-il un passage secret dans ce jeu. Si oui, dites moi comment on y accède.

Jérôme

MEGADRIVE

N° 100008
SHADOW DANCER

Comment tuer le dernier ennemi, je n'y arrive pas !

Alfa 4

N° 100009
JAMES POND

J'arrive au 9ème niveau sans perdre de vies mais après, je les perds toutes. Même en prenant le passage secret du 1er niveau, le docteur du 11ème me tue aussi. Au secours !

Benjamin

N° 100010
PHANTASY STAR II

Je ne parviens pas à tuer ce minable de Dark Force Rolf est au niveau 43, RVDO: 38, ANNA: 35 ET SHIR: 32. Help !

Vincent

RÉPONSES

MASTER SYSTEM

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Il y a une autre sortie : avant de tomber dans l'eau, il y a une échelle au plafond. Il faut que tu utilises la canne pour voler et attraper l'échelle.

Sébastien

CASTLE OF ILLUSION

Quand le boss frappe sur le mur, des carrés de chocolat tombent. Un seul n'explose pas. Il faut le prendre en évitant les autres et sauter jusqu'au mur opposé au boss.Ensuite, le boss se décompose et réapparaît du coté de Mickey. Quand les 2 rangées du bas sont formées, il faut passer de l'autre coté du boss si lui lancer le carré de chocolat dans la tête puis foncer en direction du mur opposé et ainsi de suite. .

Loulou

MEGADRIVE

SHADOW DANCER

Quand tu es dans l'ascenseur, il faut préserver ton pouvoir magique jusqu'aux 4 ninjas rouges. Tu n'auras plus qu'à sauter pour éviter les balles du 2ème hélicoptère.

Benjamin

MASTERSTEM

GOLDEN

Carte de l'extérieur

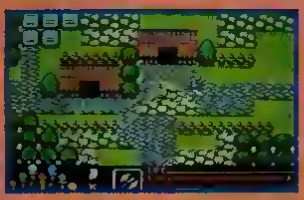
Carte du labyrinthe

L' ECRAN DU PERSONNAGE

C' est ici que vous trouverez toutes les informations relatives à votre héros. Vous pouvez sélectionner l' objet dont vous avez besoin ou bien vérifier votre position sur la carte (avec celle qui vous est fournie, vous pourrez facilement atteindre tous les endroits importants sans perdre de temps). Dans les labyrinthes, une carte se dessinera automatiquement au cours de votre progression .

Pour ne pas galérer avec les nombreux monstres de GOLDEN AXE WARRIOR, il est important de savoir à quel moment utiliser la hache ou l' épée. Au début du jeu, vous commencez avec une simple épée courte c'est l' arme la moins efficace!

Dès que vous êtes en possession de la hache (qui se trouve dans le premier labyrinthe), gardez la en main! La hache a un rayon d' action supérieur à celui de l' épée courte. De plus, seule la hache peut trancher les arbres. Lorsque vous trouverez l' épée longue ou l' épée dragon, utilisez les car elles font plus de dégâts et portent plus loin (il est même possible de toucher un ennemi placé derrière un bloc!) Mais si les monstres vous foncent dessus ou bien tirent des projectiles, gardez la hache, vous les toucherez sans pour autant vous trouver sur leur trajectoire .



LES VILLAGES

Visitez bien tous les villages. Vous pourrez dormir à l' auberge, acheter des objets et sauver votre partie chez le sage En parlant aux habitants, vous obtiendrez des renseignements importants pour votre quête Parfois, on trouve même d' agréables surprises dans les maisons abandonnées. . .

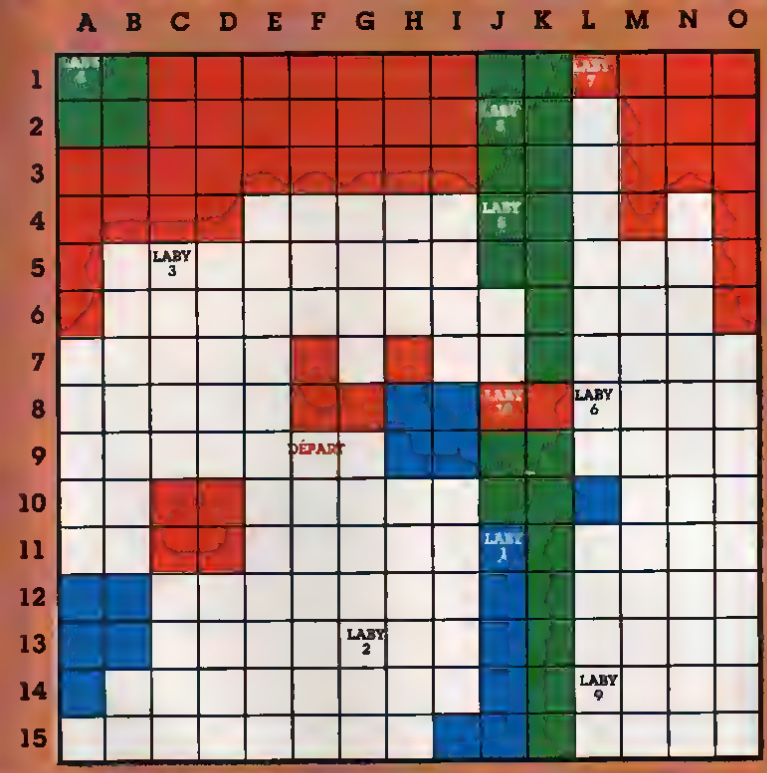
Les vendeurs se feront un plaisir de vous fournir, en échange de quelques horns, des clés, de la viande, une plume ou de l ' huile magique. Voici une liste de tous les villages existants Ils sont disséminés sur les trois continents qui composent le monde de GOLDEN AXE WARRIOR

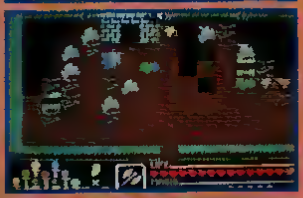
MILLIVER (5 I)

Vous débutez votre quête près de ce village Parlez avec les habitants , certains viennent de loin. .
L' auberge est gratuite.

Marchand ' clé : 60 horns
Plume magique : 60 horns
Huile magique : 130 horns

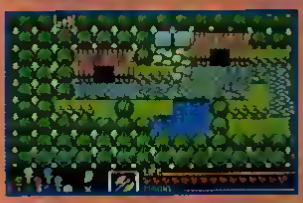
AXE WARRIOR





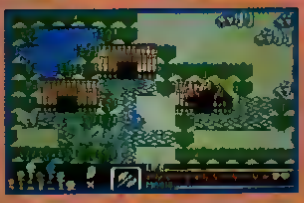
SAYLUN (8 - L)

Ici aussi l'auberge est gratuite
Ecoutez l' histoire à propos de ce nain blessé au sud. . Cela vaudrait peut être le coup de vérifier?
Fouillez la cheminée dans la maison du bas: il y a un passage secret! Marchand : clé : 60 horns
Plume magique : 60 horns
Huile magique : 130 horns



RIKSAS : (1 - O)

Ce village est réputé pour ses pommes magiques qui redonnent vigueur et santé. Le marchand se cache dans la forêt . Une pomme coûte 40 horns .
L' aubergiste vous demandera 20 horns pour ses services.



KARI - KARI : (6 - E)

Dans la maison en ruine, de l' huile magique vous attend dans la cheminée.
L' aubergiste ne traite pas en dessous de 20 horns.
Marchand : Pomme d ' or : 100 horns
Clé : 60 horns
Huile magique : 160 horns

AIRES (15 - O)

Vous apprendrez qu' il existe un quatrième type de magie: celui de l ' eau!
L' aubergiste exige 40 horns .
Marchand . pomme d ' or : 100 horns
Plume magique : 60 horns
Huile magique : 130 horns

DAGORALD (8 - E)

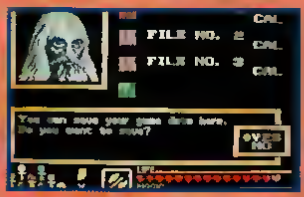
Seul un canoë permet d' accéder à ce village. Vous pourrez vous y reposer pour 20 horns.
Marchand :
Pomme d ' or : 100 horns
Plume magique : 60 horns
Huile magique : 130 horns

EREN (15 - B)

Ici, l' auberge est chère! Pas moins de 40 horns.
Marchand :
Pomme d ' or : 100 horns
Clé : 60 horns
Huile magique : 160 horns

HALLS (15 - L)

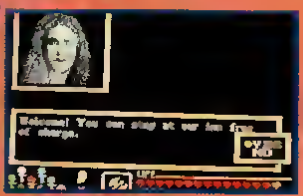
Revenez dans ce village après avoir conquis le neuvième labyrinthe; les gens seront alors libérés de l' emprise de DEATH - ADDER! Cela n' empêche pas l' aubergiste de vous demander 40 horns.
Il n' y a pas de marchand.



LES SAGES CACHES DANS LA NATURE

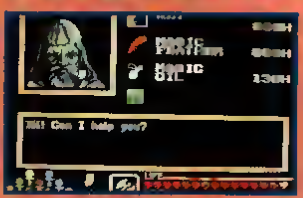
En coupant les arbres ou en détruisant certains rocs, vous découvrirez des sages qui ont fui la vie tumultueuse des villes. Comme ils sont généralement placés près des labyrinthes, ils sont très utiles pour vos sauvegardes! Parfois, leur maison n'apparaît que lorsque tous les monstres présents à l' écran sont morts.
Vous pouvez trouver les sages aux endroits suivants:

9 - K
6 - M
3 - E
2 - B
11- O



LES AUBERGES

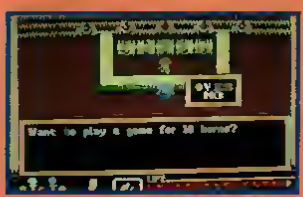
Certaines auberges gratuites sont cachées dans les trois continents. Voici leur position:
6 - O
5 - A
14 - J



LES MARCHANDS

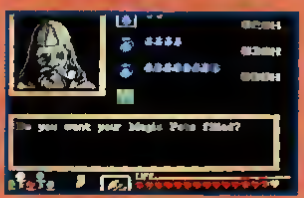
Certains sont cachés; d' autres n'apparaissent que lorsque que tous les monstres sont détruits. Ceux ci pratiquent bien souvent de meilleurs prix que leurs voisins; alors allez les voir aux endroits suivants:

2 - G) clé : 40 horns
6 - J) plume magique : 40 horns
8 - M) huile magique : 70 horns



LES JOUEURS DE CARTES

Avec ces joueurs de cartes,vous pouvez augmenter considérablement votre fortune
(jusqu ' à un maximum de 250 horns) ou bien tout perdre. C' est uniquement une question de chance et il est préférable de sauver avant de commencer à jouer.
Les joueurs sont en.
8-J
13-E
15-O



4 - E)
3 - O) viande : 20 horns
plume magique : 30 horns
huile magique : 90 horns
14- H)

13 - O)
3 - G)— pomme magique : 40 horns
15-E)

10-O : viande : 30 horns huile magique : 110 horns bouclier de chevalier:250 horns
15 - D : pomme magique : 100 horns
plume magique : 60 horns
huile magique : 130 horns

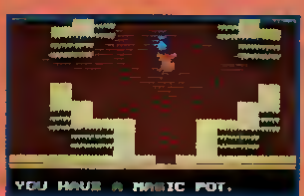
LES MAGICIENS

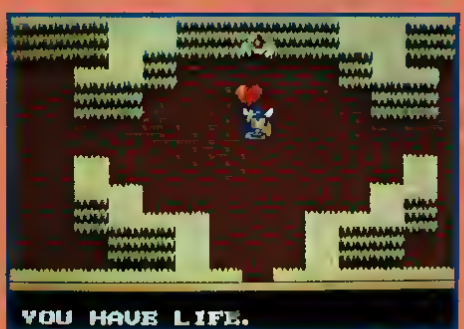
Des magiciens vous proposent de refaire le plein de pots magiques en échange
de quelques horns Très utile quand vous avez beaucoup de rochers à détruire
Ils sont en:
4-L
4-B
G-12
13-M

LES BONUS

Vous pouvez augmenter votre potentiel de vie et de pots magiques en rendant visite aux ermites qui se cachent dans les trois continents. Il est essentiel d ' augmenter son potentiel car les monstres deviennent de plus en plus redoutables au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu.
pour les coeurs :
10-L
9-A
3-H

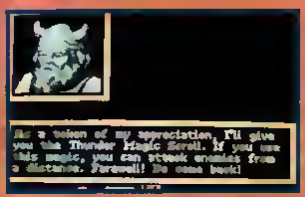
Les pots :
3-C
6-N
13-N
1-L





LES SCROLLS MAGIQUES

Pour pouvoir jeter des sorts, il va falloir trouver les détenteurs des scrolls magiques.
Il existe deux niveaux pour chaque type de magie. Ecoutez bien leurs instructions. Lorsque vous avez suffisamment progressé, revenez les voir, ils vous apprendront le deuxième niveau de sort, qui est plus efficace.

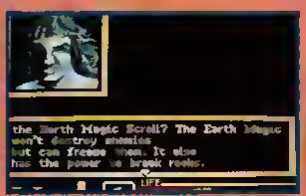


LE SCROLL DU TONNERRE :

Allez voir le nain en 7-N En venant du sud, prenez le passage de droite, coupez tous les arbres, puis empruntez le passage de gauche. Donnez au nain une pomme d' or pour le guérir de ses blessures. Il vous donnera en échange le scroll. Lorsque vous serez venu à bout du quatrième labyrinthe, revenez le voir, vous serez assez puissant pour apprendre le deuxième niveau de magie.

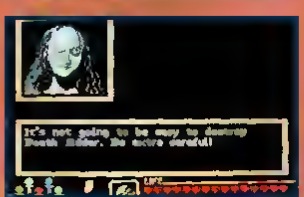
LE SCROLL DE LA TERRE :

Pour voir ce guerrier, il faut absolument avoir la corde magique (qui se trouve dans le troisième labyrinthe). Utilisez la en 3-K et allez en 4-J payer le prix qu' exige le guerrier Revenez après le quatrième labyrinthe.



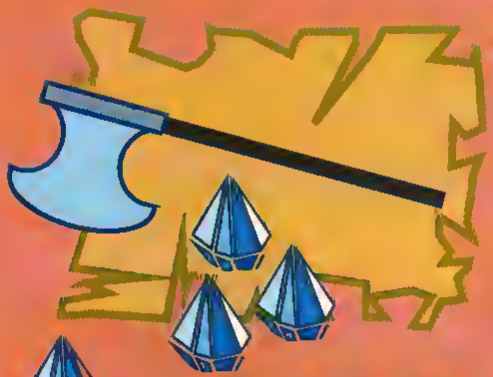
LE SCROLL DU FEU :

C' est la princesse TYRIS elle-même qui vous enseignera la magie du feu! Elle se trouve en 13- B Pour la voir, il faut d' abord terminer les six premiers labyrinthes et tirer sur un rocher apparemment incassable pour découvrir sa cachette.



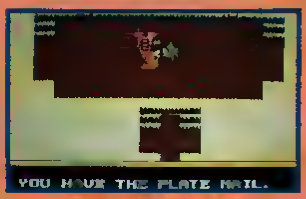
LE SCROLL DE L ' EAU :

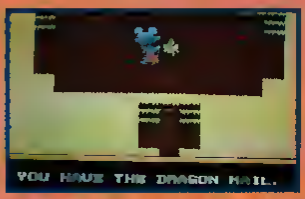
Après avoir libéré le troisième continent du dernier labyrinthe, allez en bateau jusqu' en 11-J. une trappe apparaît et vous mène directement devant une magicienne qui vous apprendra le secret de la magie de l ' eau. Celle ci utilise quatre pots de magie et rend vos coups plus puissants .

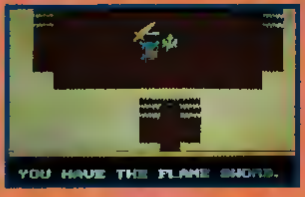


LES ARMES ET ARMURES

Voici une liste des armes et armures que vous pouvez trouver dans les trois continents. La plupart du temps, elles vous sont données.
1-E : L' épée longue.
8-B : La "plate mail" (elle est gardée par les monstres).
2-K : L' armure en écailles de dragon (accessible uniquement en bateau).
13-D : Le bouclier du dragon (il faut auparavant éliminer le monstre du sixième labyrinthe).
11-F: L' épée de flamme (accessible uniquement en bateau).

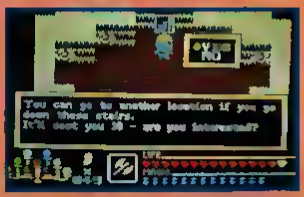






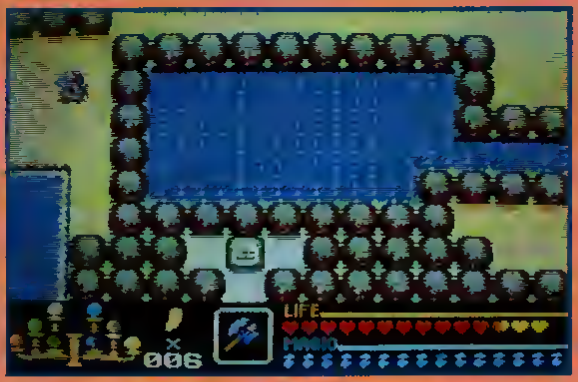
LES ESCALIERS

Il existe des escaliers qui sont des raccourcis parfois très utiles Vous pourrez les emprunter pour 10 horns .Ils sont en.
14-F. aboutit en 7-I
8-H: aboutit en 7-C
13-C: aboutit en 11-A. Cet escalier est le seul moyen d ' atteindre le huitième labyrinthe.



LES PERSONNES CHARITABLES

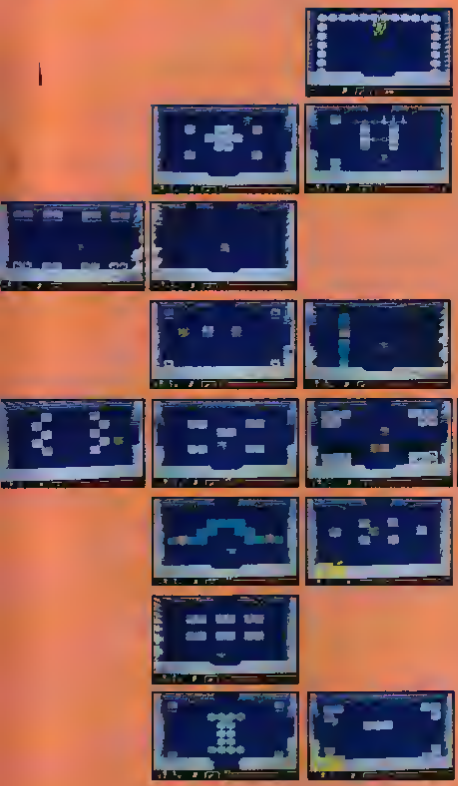
Voici la location de toutes les personnes qui vous donneront quelques horns pour réussir votre quête N' allez pas voir les autres, ils ne sont que d ' infâmes voleurs.
6-K 5-K 8-N 5-O 5-M 2-J 3- N 1- N
4-E 13-J 14-K 15-I 14-G 14-E 14-M
15-N 1-F



COMMENT ATTEINDRE LES AUTRES CONTINENTS

Le monde de GOLDEN AXE WARRIOR est composé de trois continents Vous commencez votre quêts sur FIREWOOD. Lorsque vous aurez terminé les cinq labyrinthes, un pont va se créer en 15-D et vous pourrez explorer le deuxième continent NENDORIA.
Le troisième continent, ALTURIA ne peut être atteint que par la mer (avec le bateau). Allez en 12-L: une tombe vous bloque le passage. Utiliser la cloche de glace et la tombe disparaîtra, vous laissant le champ libre.

LES LABYRINTHES



Faites les dans l ' ordre (la difficulté étant croissante, il est difficile de brûler les étapes). Chaque labyrinthe contient un cristal magique, protégé par un boss Généralement, les boss ne sont pas très durs à éliminer (pensez à garder une pomme d' or quand vous les affrontez). Lorsque vous gagnez un cristal, votre jauge de vie augmente d'un coeur et elle se remplit au maximum ainsi que celle des pots magiques.
Vous trouverez des clés dans certaines salles après avoir tué tous les monstres présents à l' écran. Parfois ,certaines portes refusent de s' ouvrir avec les clés. Pour les ouvrir, il faut soit tuer les monstres qui les gardent, soit pousser un des chandeliers qui éclairent la pièce ou encore détruire un bloc de pierre avec la magie de la terre. Ces deux dernières opérations seront signalées sur la carte. Si une porte vous résiste et que la carte n' indique rien de particulier, alors détruisez les monstres qui gardent la porte
Certains blocs sont des téléporteurs, ils vous permettront d' accéder à de nouvelles salles.
Si des précipices vous bloquent le passage, sachez que des ponts peuvent apparaître une fois que vous avez détruit tous les monstres.

PREMIER LABYRINTHE :

LA HACHE :
Allez tout de suite la chercher, car elle est plus efficace que la simple épée courte dont vous disposez.
La hache est un objet indispensable dès le début de votre aventure; elle vous permet de trancher les arbres et de découvrir les nombreuses habitations cachées qui existent dans GOLDEN AXE WARRIOR.

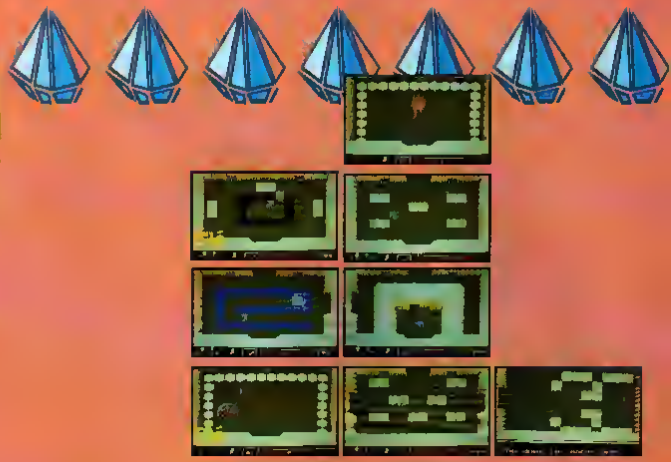
LE GEANT VERT :
C' est le gardien du premier cristal. Il n' est pas très rapide et ne devrait pas vous poser trop de problèmes Avec la hache, tournez autour de lui et frappez le sur les côtés.

DEUXIEME LABYRINTHE :

LA TORCHE : la torche sera très utile pour les prochains labyrinthes. Lorsque vous entrez dans une pièce non éclairée, prenez la torche en main et actionnez la: la salle s' éclairera de nouveau et vous ne serez plus gêné par les obstacles invisibles dans le noir.

LE DRAGON VERT :

I faut placer son personnage comme indiqué sur la photo A cet endroit, il ne sera pas touché par les boules de feu que crache le dragon vert. Utilisez la magie du tonnerre. S' il ne vous en reste plus, rapprochez vous et terminez le à la main. ATTENTION! Avant de cracher, le dragon s' immobilise un bref instant, il faut alors reculer pour éviter son attaque.

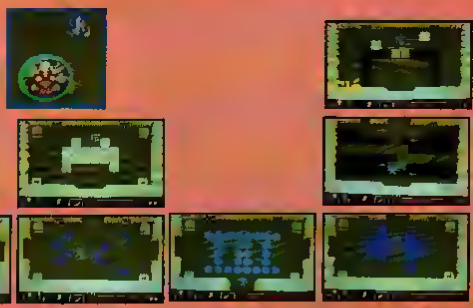


TROISIEME LABYRINTHE :

LA CORDE MAGIQUE

La corde magique vous permettra d' explorer les régions montagneuses. Elle ne peut être fixée qu' à certains endroits de la paroi rocheuse. On peut les repérer aisément car la base de la montagne est plane et non dentelée (voir photo). Si vous voyez un relief plat, amenez y votre personnage et poussez vers le haut: la corde magique s' accroche toute seule et il ne vous reste plus qu' à grimper

LE GEANT ROUGE:Ce géant est semblable à celui du premier labyrinthe mais il est plus résistant et parfois il s' entoure d'une bulle protectrice et cherche à vous écraser. Il faut courir et l' éviter jusqu' à ce qu'il reprenne sa forme normale. Vous pourrez alors utiliser la magie du tonnerre ou bien lui briser les côtes à grands coups de hache.



QUATRIEME LABYRINTHE :

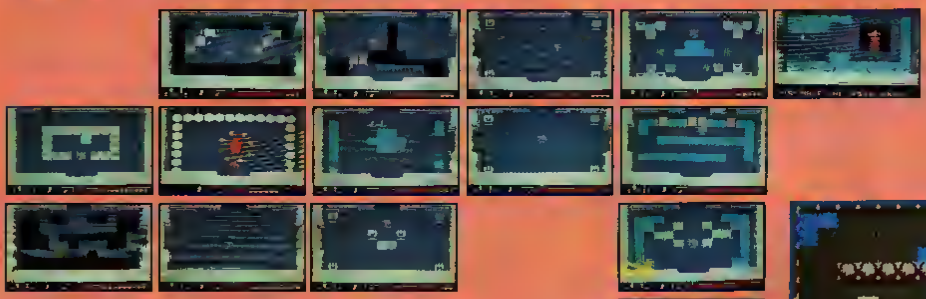
LE CANOE :
Avec le canoë, vous pouvez enfin naviguer sur les rivières. Revenez dans FIREWOOD et allez dans les endroits uniquement accessibles par les rivières (en 3-H, 6-N et 8-E). ATTENTION! Le canoë ne vous permet pas d' aller sur la mer (qui est représentée de manière différente), il faudra attendre d' avoir le bateau

LE GENIE :
Ce génie malétique a le pouvoir de disparaître dans le sol. Il projette des éclairs autour de lui et replonge dans le sol. Il faut le blesser (avec l' épée longue ou de la magie) dès qu'il surgit du sol et reculer rapidement. Recommencez l' opération autant de fois que nécessaire et le cristal est à vous

CINQUIEME LABYRINTHE :

LES BOTTES MAGIQUES :
Avec ces bottes, votre vitesse de marche est beaucoup plus rapide et vous n' êtes plus ralenti dans les marais (voir photo). Ne vous méprenez pas sur la puissance de cet objet . Même pour un guerrier comme vous, être rapide à ses avantages quand il ne vous reste plus qu' un demi coeur de vitalité.

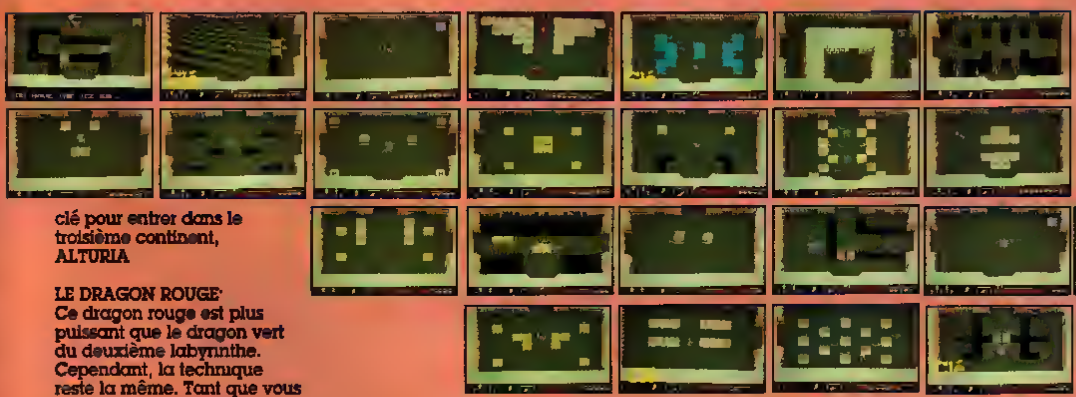
LE CRANE VOLANT :
Pour venir à bout de ce monstre, mieux vaut être au maximum de ses forces car il est très rapide (même pour vos bottes magiques!). Avec la magie du tonnerre, détruisez les boules d' énergie qui gravitent autour de lui. Le crâne deviendra de plus en plus rapide et se mettra à vous poursuivre. Attendez qu' il s'immobilise et frappez le avec l' épée longue. Ecartez vous vite et attendez de nouveau qu' il s' arrête pour le frapper.



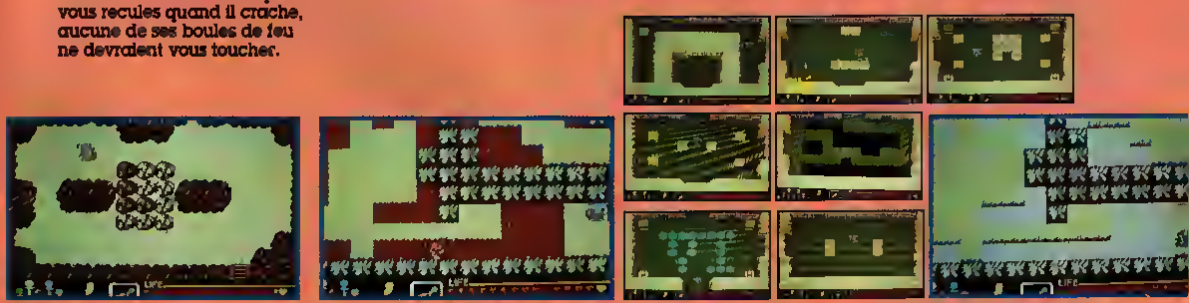
SIXIEME LABYRINTHE :

LA CLOCHE DE GLACE :

Cette cloche de glace est un objet magique très puissant. Si vous l' actionnez en présence de rochers, elle vous indique quels rochers sont destructibles ou non. Dans la région volcanique (vers 13-C), elle transforme la lave en glace et gèle les monstres de feu. Enfin, c' est la clé pour entrer dans le troisième continent, **ALTURIA**.



LE DRAGON ROUGE :
Ce dragon rouge est plus puissant que le dragon vert du deuxième labyrinthe. Cependant, la technique reste la même. Tant que vous restez au bon endroit et que vous reculez quand il crache, aucune de ses boules de feu ne devraient vous toucher.



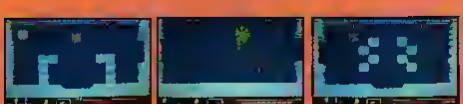
SEPTIEME LABYRINTHE :

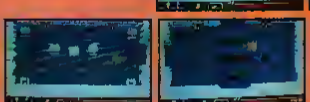
LE BATEAU :
Avec le bateau, vous pouvez enfin vous aventurer sur les hautes mers. Fini les marins d' eau douce! A nous les dangers de la mer! Concrètement, vous pouvez maintenant aller chercher l' armure en écailles de dragon ou l' épée de flamme. Mais pour naviguer en mer, il faut trouver un embarcadère sur la côte, ce sont les seuls points de liaison entre la mer et la terre ferme

LA CREATURE DE FLAMME .
Ce monstre fait de flammes crée quatre illusions de lui-même pour vous dérouter. Avec la magie du tonnerre, tirer sur les flammes, si le monstre est touché il disparaît et crée une nouvelle illusion. Il suffit d' éviter ses tirs et de toucher au hasard les illusions jusqu' à ce qu' il meure. Repérez la disposition des flammes et veillez à ne pas vous trouver au mauvais endroit quand elles réapparaissent (c' est le seul problème qu' il puisse vraiment vous poser).

HUITIEME LABYRINTHE:

LA CLE DES VOLEURS : Enfin, voilà cette fameuse clé qui aurait tant servi dans les labyrinthes précédents Mais ne nous plaignons pas, elle sera d' un grand secours pour les quelques portes cadenassées qui restent Maintenant, il n' y a plus qu' à les pousser légèrement pour qu' elles s' ouvrent.





LE GENIE MAJEUR : C' est la version custom du génie du quatrième labyrinthe Utilisez la même technique et vous l' aurez sans problèmes! Parole de guerrier! Faites quand même attention aux boules d' énergie dans l' électricité qui entoure le génie; ces boules explosent dans huit directions différentes. Alors ne vous trouvez pas sur leur chemin.

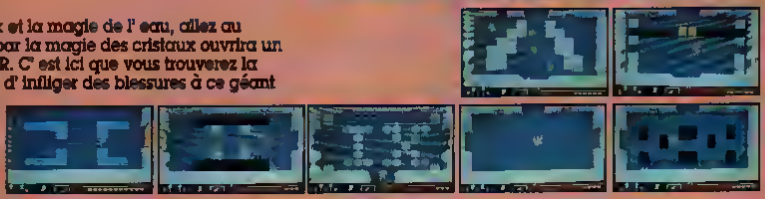
NEUVIEME LABYRINTHE :

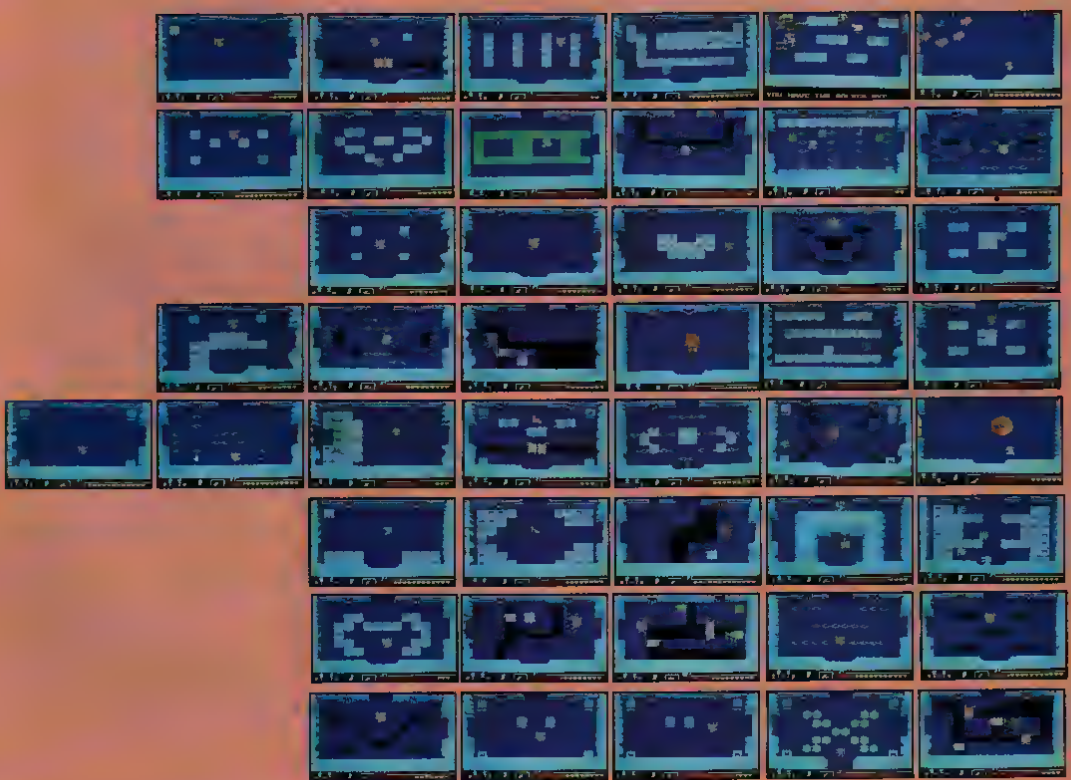
LE BALLON MAGIQUE : C' est sans aucun doute l' objet le moins utile du jeu! Lorsque vous l' utilisez en extérieur, vous avez une vue d'ensemble des trois continents Une flèche indique votre position alors qu' une croix montre l' emplacement du palace de DEATH-ADDER. Sans grand intérêt.

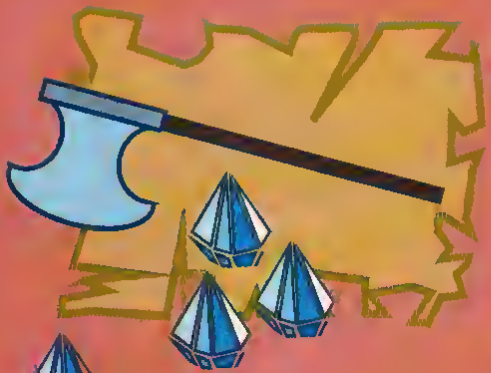
LE GEANT BLEU :
Pour avoir une chance de passer ce géant, mieux vaut venir avec beaucoup de coeurs et de pots magiques; sans oublier une pomme d' or. Utilisez la magie du tonnerre ou du feu pour l' affaiblir un maximum et terminez le à l' épée Vous pouvez anticiper les boomerangs car le géant s' arrête avant de les envoyer. Lorsqu' il les lance, faites la navette entre le haut et le bas et tenez vous assez éloigné de lui.
N' hésitez pas à utiliser la pomme d' or si votre jauge de vie est trop basse.

LE PALACE DE DEATH -ADDER :

Une fois que vous avez les neufs cristaux et la magie de l' eau, allez au sixième labyrinthe. Une explosion crée par la magie des cristaux ouvrira un passage vers le palace de DEATH-ADDER. C' est ici que vous trouverez la légendaire GOLDEN AXE, seule capable d' infliger des blessures à ce géant maléfique De nombreux monstres vont tenter de vous arrêter. Ne cherchez pas à nettoyer le labyrinthe de fond en comble., gardez plutôt toutes vos forces pour la bataille finale. Elle sera rude!







DEATH-ADDER :

C' est un adversaire coriace, très coriace. N' essayez pas la magie sur lui, elle est inefficace. C' est maintenant que la magie de l' eau va vous donner toute la force nécessaire pour ce combat ultime. Utilisez la un maximum de fois et affrontez DEATH-ADDER avec la GOLDEN AXE.

DEATH-ADDER a deux attaques spéciales: il est capable de vous envoyer trois boomerangs aiguisés comme des rasoirs et de faire trembler la terre. La trajectoire des boomerangs est vers le bas ou vers le haut, en alternance. Essayez d' anticiper leurs mouvements pour les éviter. Si DEATH-ADDER se penche vers le sol, vous verrez des gerbes de fumée sillonner le sol à partir de son poing. Cette attaque est plutôt lente mais elle est dévastatrice, alors évitez de vous trouver sur les diagonales du géant quand il fait trembler la terre.
Si les monstres précédents vous ont trop entamé, il vaut mieux sortir et se refaire une santé à l' auberge. Gardez une pomme d' or en réserve, c'est quasiment indispensable.Si vous arrivez devant DEATH-ADDER sans trop de dommages et avec tous vos pots magiques, il ne devrait pas faire long feu et le pays sera enfin libéré de son emprise démoniaque. Vous deviendrez LE héros que tous admirent et vous pourrez finir votre vie à couler des jours tranquilles...en espérant que cette fois-ci, votre retraite sera définitive..

C'est cool !

Je m'abonne... et j'économise 20 F.

OUI! Vous ponvez vous abonner dès maintenant à MEGA FORCE. Il y a 6 numéros par an; si vous l'achetez en kiosque, vous paierez 180F.

En vous abonnant, vous ne payez que 160F.*

Vous serez sûrs e recevoir MEGA FORCE Chez vous, et en plus, vous économisez 20F. Le rêve!

* 160F. pour la France métropolitaine ▪ 200F. pour les pays de la C.E.E.

COUPON D'ABONNEMENT

à renvoyer à MEGA FORCE ▪ 100 Avenue du Général Leclerc ▪ 93500 Pantin.

Hummmm... Vous n'avez pas le 1er numéro de MEGA FORCE ?

Utilisez le coupon d'abonnement pour le commander.

☐ ▪ Je souhaite m'abonner pour une durée d'un an (six numéros). Je joins un chèque de 160F. à l'ordre de MEGA FORCE.

☐ ▪ Je souhaite commander le 1er numéro de MEGA FORCE et je joins 30F. par chèque (ou je rajoute 30F à mon abonnement).

Nom : _____ Prénom: _____

Adresse : _____

CP : _____ Ville : _____

Age : _____ Tel : _____

J'ai une ☐ ▪ Master System ☐ ▪ Megadrive ☐ ▪ Game Gear

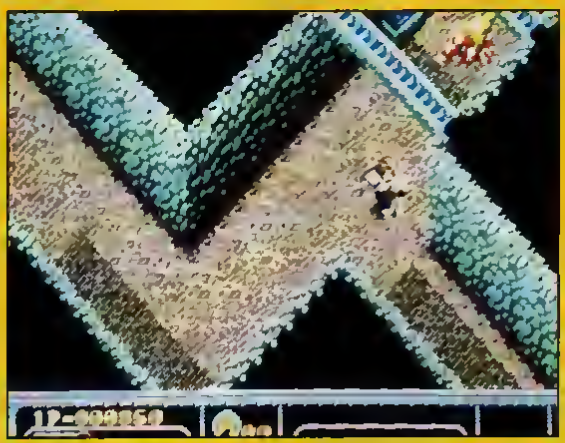
Sayonara

Sayonara, c'est la dernière rubrique de Mega Force. Utile puisqu'elle vous permet de connaître toute l'actualité du jeu Sega dans le monde entier (au Japon, aux Etats-Unis, etc..), Sayonara est également le meilleur moyen de savoir ce qui sera dans un avenir plus ou moins proche disponible sur votre console. Une sortie au Japon? aux USA? au Kenya? ou à Madagascar? **Sayonara** vous tiendra toujours au courant de tout ce que vous voulez savoir. Une nouveauté dans les salles de jeu, une conversion sur Megadrive, ouvrez votre Mega Force aux pages réservées à Sayonara, lisez, et voilà, plus de doute, plus d'inquiétude, le jeu tant espéré est là. Allez, poussons ensemble le cri de guerre des Segamaniaques: Saaaayooonaaaraaa! C'est parti, mon kiki.

MEGADRIVE

Amateurs d'action, vous allez être gâté et si vous voulez de l'action vous allez être servi, on commence avec **Saint Sword**. Dans un monde mythologique aux frontières de la réalité et de l'imaginaire, une légende racontait que quiconque se trouverait en possession de l'épée magique, de l'épée sainte, pourrait se transformer en guerrier valeureux aux muscles acérés par des dizaines d'années de luttes acharnées, en cheval blanc qui pourra grâce à son surplus de punch bouter ses agresseurs hors des limites de l'écran, en homme-poisson idéal pour se faufiler à travers les récifs de certains tableaux et en homme-ailé qui volera au secours des autres en survolant des territoires hostiles. Graphiquement superbe, Saint Sword est un jeu qui assurera un maximum lors de sa sortie.

Si vous adorez Gauntlet, un jeu sévissant encore dans les salles de jeu bien qu'il ait déjà pas mal de bouteille, il n'y a pas de doute, vous serez fan de **Arcus Odyssey** de Wolf Team. Dans la peau d'un druide d'un ancien âge, vous devrez libérer le monde de la domination d'une force malveillante Pour y parvenir vous pourrez être aidé par un copain puisque ce jeu peut se jouer à deux simultanément. De plus, au cours de votre fantastique aventure à travers une dizaine de mondes, il vous sera possible de trouver de nouvelles armes et de récupérer des points d'énergie envolés avec vos affrontements antérieurs. Entièrement réalisé en pseudo 3D (l'action est alors vue de trois-quarts haut), Arcus Odyssey est un chef-d'œuvre dans le genre.



Je pense qu'il est assez inutile de présenter Golden Axe, déjà fort d'une très bonne réputation au sein des Megadriviens, ce jeu devrait se voir flanquer d'une suite dans un avenir pas si lointain que cela. **Golden Axe II** est en effet en cours de développement dans les ateliers de Sega au Japon. Au programme de cette séquelle, des graphismes hallucinants, des sprites hyper-déments, des musiques à en jeter sa chaîne par la fenêtre, des options et des coups faramineux, bref, en deux mots comme en cent,

avec Golden Axe II, la totale est en préparation

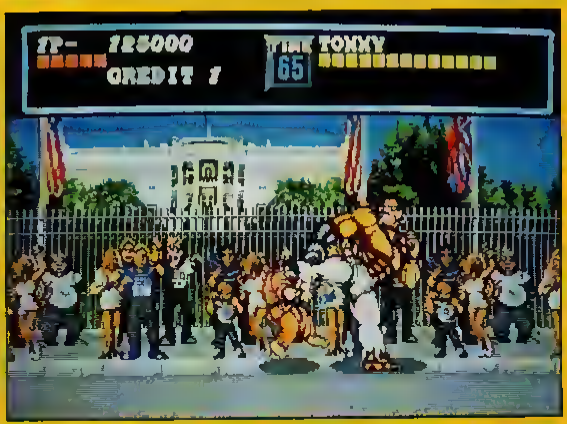
Shadow Of The Beast est très certainement l'une des nouveautés les plus attendues sur Megadrive. Il est vrai que lors de sa sortie sur Amiga ce jeu avait suscité de la part des joueurs et de la profession un réel enthousiasme. Mi-arcade mi-aventure, Shadow Of The Beast vous permettra de vous confronter à des monstres du genre plutôt hideux

dans un univers post-apocalyptique assez peu fréquentable. Graphiquement génial, ce jeu programmé à l'origine par Psygnosis, une société anglaise, devrait voir le jour dans le courant de novembre si les dates sont respectées de part et d'autre.

Après Sonic the Hedgehog, on se demandait vraiment ce qui pouvait nous tomber dessus. Ne cherchez pas plus loin, **Marvel Land** est peut-être la réponse. C'est vrai qu'il y a entre ces deux jeux un petit air de famille. Certes, ne comparons pas ce qui n'est pas comparable, comme dit le

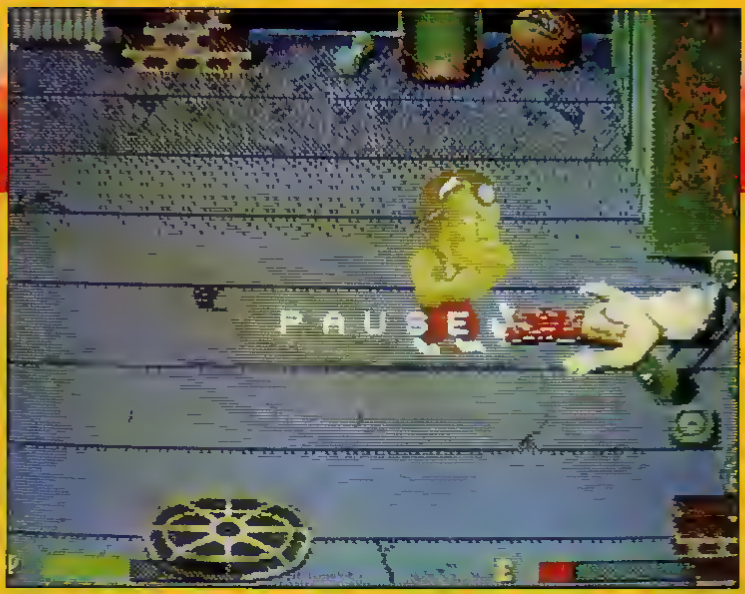
dicton, mais tout de même c'est vrai que globalement ces deux jeux sont assez semblables. Ainsi pour détruire vos adversaires vous devrez leur tomber dessus à bras raccourcis en leur présentant votre postérieur (ah non, ça, ça ressemble plutôt à Mickey Mouse) ou bien utiliser les éléments présents dans le décor. D'un graphisme assez enfantin, Marvel Land est une adaptation d'arcade qui pourrait lors de sa sortie faire parler de lui d'autant plus que le nombre de niveaux (il y a en a une dizaine) est assez conséquent.

Vous voulez encore un bon jeu de baston, bon, d'accord, on continue. Cette fois-ci c'est au tour de **Street Smart** d'être plébicité. Toujours issu des machines d'arcade, Street Smart est un jeu dans lequel vous devez cartonner le maximum de bonshommes. Pour vous faire réfléchir (bien qu'honnêtement ça m'étonnerait vraiment que ce jeu fasse vraiment réfléchir) dix niveaux vous tiendront en haleine permanente. Coups de pied en pleine tête à l'estomac ou balayette dans les chevilles, histoire de faire valser vos adversaires dans les décors, tel sera votre lot quotidien. A la fin de chaque com-



bat des points pourront être distribués pour augmenter votre agilité, votre défense ou votre énergie. Un système de paris vous permettra également d'augmenter votre capital thune. Si toutefois vous ne voulez pas jouer contre un ennemi dirigé par la machine, sélectionnez dés le départ l'option deux joueurs et affrontez un copain pour un combat à mort, c'est, vous verrez, également vachement sympa de se cartonner la tête entre amis.

Ka.Ge.Ki est à nouveau un jeu de baston dans lequel vous devez faire mal au type qui est en face de vous. Cependant et par rapport à Street Smart, Ka.Ge Ki est nettement moins réaliste. N'allez surtout pas vous imaginer des trucs insensés, du style "ahh ouais, c'est moins réaliste donc c'est moins bon, donc en fait c'est pas bon du tout, etc...",

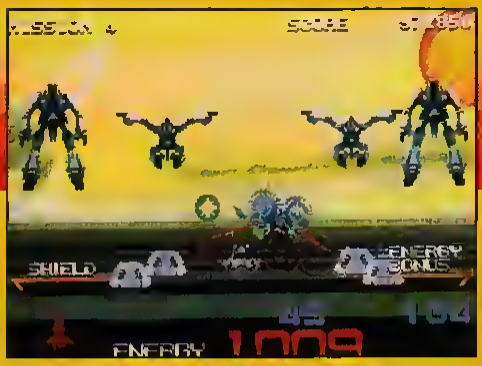


non, ce n'est pas de cela dont je voulais vous parler. Il fallait juste entendre par là que ce jeu de Hot.B utilise des graphismes avec des petits personnages aux grosses têtes tout à fait dans le genre de ceux des dessins animés japonais. Durant le jeu en lui-même, vous devrez refiler un plein carton de coups de poings dans la tête de l'adversaire pour espérer parvenir au dernier niveau de ce jeu qui en comporte une dizaine Allez, finie la baston, passons à des éléments un peu moins subversifs et attaquons-nous de ce pas aux jeux de sport.

NBA Playoff Lakers Vs Celtic est après Pat Riley Basketball la seconde simulation de basket-ball à voir le jour sur Megadrive. Plus complète que cette dernière, elle vous permettra d'affronter toutes les plus grandes équipes américaines. Respectant parfaitement les noms, la taille ainsi que la position et le type de jeu de chaque joueur sur le terrain, Laker Vs Celtic est un véritable petit bijou. Agrémenté par une animation qui vaut le détour et par un respect strict des vraies règles de ce sport, Lakers Vs Celtics est une simulation assez sidérante.

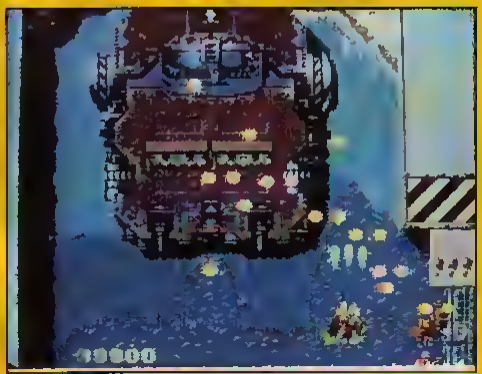
Hardball d'accolade est une simulation de Baseball, là encore sur Megadrive ce n'est pas une première puisqu'il y a déjà quelques mois que Super League (la première du genre sur Megadrive) est sortie. Toutefois si vous êtes un amateur de ce sport, vous serez comblé par cette nouvelle réalisation. Tout y est parfait, de l'animation à la qualité graphique on ne peut absolument rien reprocher à Hardball qui pourrait bien faire sensation auprès des quelques passionnés de baseball, un jeu qui n'attire encore pas suffisamment de monde en France pour qu'il puisse vraiment décoller, alors qu'au Japon et aux USA c'est pratiquement le sport number one.

Megatracks est une course de quad, vous savez, les motos à trois roues que l'on rencontre parfois sur la plage. Grâce à un système de dédoublement d'écran, deux joueurs peuvent s'affronter dans une course effrénée. Prendre le maximum de vitesse, éviter les obstacles rencontrés sur la piste, tracer à s'en déjanter les pneus, freiner lors des virages serrés vous permettra certainement de devenir le dieu incontesté des circuits de terre sur lesquels se déroule ce jeu réa-



lisé en arcade et sur Megadrive par Namcot.
Amateurs de Shoot'Em Ups, j'espère que l'attente ne fut pas trop longue, voilà, ça arrive, et hop c'est bon pour vous
Galaxy force II est encore une fois une conversion d'arcade. Cette fois-ci vous êtes aux commandes d'un vaisseau spatial surarmé qui devra débarrasser le monde libre de ses envahisseurs. Tout en traversant des champs de météontes, en évitant des gerbes de flammes tout à fait spectaculaires, vous devrez naviguer dans un univers tri-dimensionnel absolument fantastique Après une brève période d'adaptation aux commandes de tir et de direction, vous vous enfoncerez à travers les défenses ennemies pour détruire le complexe spatial de chaque niveau. Grand succès lors de sa sortie en salle, Galaxy Force II était alors présent sous la forme d'une machine pouvant pivoter sur 360 degrés. Bonjour les émotions fortes.

Zero Wing est le second jeu de tir développé par l'équipe d'Hellfire. Inutile d'insister donc, vous voyez parfaitement ce que peut être ce jeu. Se déroulant sur un total de huit niveaux aux décors magnifiques, Zero Wing vous entraînera dans les méandres de l'infini. Animé par un scrolling vertical parfois sur plusieurs plans, ce Shoot'Em Up de grande qualité n'en finira pas de vous émerveiller, d'autant plus qu'une option spéciale lui permet d'être plus ou moins difficile. Un jeu qu'il faudra tenir à l'œil.
D'une approche complètement différente de celle de Zero Wing, **Raiden Trad** est cependant toujours un jeu de tir.



Pendant que vous prenez votre pied pour assassiner les petits OVNI qui foncent sur vous à vive allure, les régions glissent en dessous de votre vaisseau suivant un scrolling vertical Au fur et à mesure de votre avancée à travers les niveaux, vous pourrez emmagasiner une tonne d'options en prenant des pastilles de couleurs pour customiser l'allure générale de votre engin de guerre. Tout à fait clean dans sa réalisation, cette production de Micronet vous permettra d'assouvir vos passions dévastatrices pendant de longues heures

Un nouveau magasin MICROMANIA

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

Pour l'ouverture du magasin, MICROMANIA vous offre une montre jeu vidéo à cristaux liquide GRATUITE pour 500F d'achats ou plus, de cartouches ou de softs.
(Offre d'une valeur de 145F, valable au nouveau Magasin Micromania de Rosny 2)

Ouverture le 18 septembre

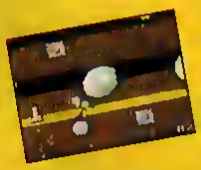
MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile . Métro George V
Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA VELIZY 2 NOUVEAU
Centre Commercial Velizy 2 . Tél 34 65 32 91

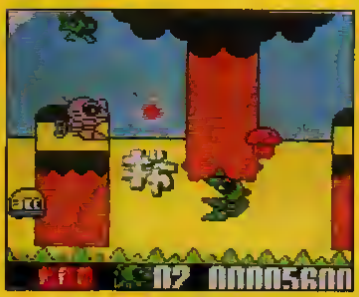
MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense
Tél. 47 73 53 23
NOUVEAU

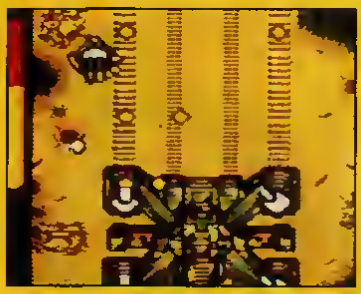
GAME GEAR



Sous le nom de **Magical Guy** se cache en fait un vulgaire Shoot'Em Up à scrolling horizontal. Vous êtes un jeune écolier pourvu de pouvoirs assez spéciaux donnés par une fée lors de votre prime jeunesse. Muni de votre cape et de votre lanceur de projectiles, vous vous lancez à l'abordage. Bien décidé à retrouver votre tranquillité, vous êtes assailli par des objets plutôt étranges comme des ballons de football, des vêtements, des trousses, etc... En lui-même, le jeu se déroule sur une demi-douzaine de niveaux, parfois une bonne fée pourra vous venir en aide en vous proposant des armes supplémentaires. Un soft à voir de plus près.

Waga Land de Namcot est un jeu de plate-formes dans lequel vous dirigez Waga, un jeune habitant du pays des Wagas. Confronté aux pires dangers, Waga pourra utiliser son arme pour stopper pendant quelques instants l'avance de ses ennemis. Utilisant des graphismes assez sommaires, ressemblant étrangement d'ailleurs à ceux de Pac Land en arcade, Waga Land est pourtant un jeu riche où l'on aura plaisir à jouer lors de sa sortie dans notre pays.

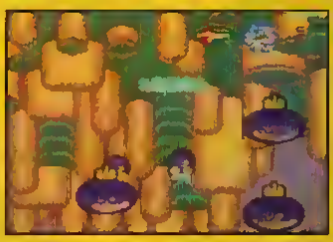




Dans **Griffin** vous êtes aux commandes d'un véritable char d'assaut en lutte avec des centaines de vaisseaux, de tourelles de défense, de tanks ennemis. Tout au long de la demi-douzaine de niveaux, il faudra vous débarrasser de tous ces suppôts de Satan qui vont vous prendre méchamment la tête pendant les longues heures qui vous seront nécessaires pour venir à bout de ce jeu.

On revient à des éléments un peu plus traditionnels avec **Halley Wars** de Taito. Ce Shoot'Em Up à scrolling vertical reprend le thème des classiques du genre: monstres de fin de niveaux, gros sprites dangereux, options bonificatrices qui augmenteront votre puissance de feu, etc... Tout en évitant les comètes et les projectiles divers qui vous fonceront dessus, gardez toujours à l'esprit le but de votre mission: sauver la comète de Halley des envahisseurs qui s'en sont emparé (NDLR: et ils vont en faire quoi? La déposer sur leur compte en banque?). Graphiquement excellent, Halley Wars pourrait bien être le premier Shoot'Em Up sur Game Gear.

Bien connu des possesseurs de Master System, où ce jeu en est déjà à son troisième volet, **Fantasy Zone** vient tout juste de sortir au Japon. Ce Shoot'Em Up qui se déroule aussi bien de droite à gauche que de gauche à droite vous fera voyager dans un univers assez délirant. Proposant des graphismes assez enfantins, ce jeu de vaisseau tout mignon vous assurera de belles parties de délire sur votre console portable.



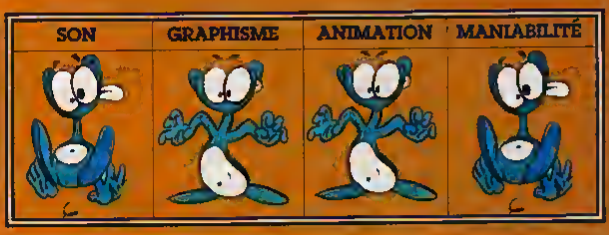
Au Japon et cela bien plus qu'en France, les jeux de casse-tête sont bien implantés, et **Popils** en fait partie. A chaque niveau, et ce jeu en compte une bonne centaine, vous devrez délivrer votre petite copine qui chaque jour que Dieu fait se retrouve toujours embourbée dans des situations incroyables. Cette fois-ci pour partir à sa recherche et pour la sauver des mille et un périls qui la menacent, vous devez faire disparaître des rochers de forme assez étrange sous ses pieds, de sorte qu'elle puisse vous rejoindre sans trop d'encombres. Là où Popils devient super-complexe, c'est dans le choix et l'ordre des pierres à détruire. Captivant une fois lancé, ce jeu fait un véritable malheur sur les hauteurs du pays du soleil levant.

Voilà, c'est terminé pour aujourd'hui, rendez-vous dans le numéro 3 de Mega Force, et surtout, surtout n'oubliez pas que la (méga) Force soit avec vous!

SHINOBI

Vous êtes Joe Musashi, japonais de votre état, champion en arts martiaux et plus particulièrement en Ninjutsu. Envoyé par une école de combat dont vous êtes l'homme fort, vous avez pour mission de retrouver vos amis partis en éclaireurs devant la menace qui guette. Ultra-dangereuse, cette mission vous fera visiter une demi douzaine de lieux inédits où seul le plus entraîné des hommes pourra survivre. C'est ainsi qu'au fur et à mesure de votre avancée, vous traverserez des régions terriblement dangereuses où des hommes armés jusqu'aux dents essayeront de vous mettre des bâtons dans les roues pour ralentir votre progression et contrecarrer vos plans de secours.

De la grande autoroute dans laquelle vous devrez sauter de camion en voiture, jusqu'à la Cité Nouvelle, but ultime de la mission, en passant par la vallée où des chutes d'eau impressionnantes animeront l'écran de façon spectaculaire, par le port où il faudra éviter les caisses de transport de matériel et par la forêt où des singes malveillants vous attendent dans une pagode en éboulement, la lutte risque d'être serrée avant de délivrer vos amis. En fait chaque niveau permet de délivrer un ninja. Une fois délivrés ils viendront vous rejoindre pour augmenter votre force de frappe. Chacun dans sa spécialité, de la lame yo-yo aux sphères corporelles en passant par des bombes puissantes, pourra vous être utile à l'approche des monstres de fin. Techniquement parfait et cela à tous les niveaux du jeu, Shinobi est un jeu à posséder au même titre que Mickey Mouse.



SEGA GAME GEAR

MickeyMouse

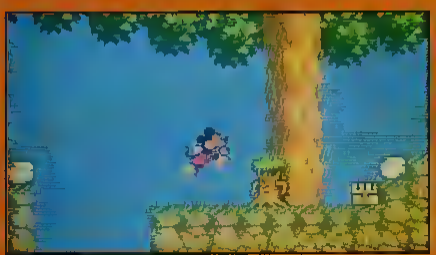
Castle of illusions

Après son incroyable succès sur Master System et sur Megadrive, où ce titre à complètement pulvérisé tous les hit-parades vidéo, Mickey Mouse la vedette de Walt Disney est de retour mais cette fois-ci sur la console portable de Sega: la Game Gear.

L'histoire de ce jeu commence alors que tout se passait dans le meilleur des mondes. Mickey et Minnie dansaient, chantaient dans la forêt où les oiseaux gazouillaient dans une paix fraternelle. Quand tout à coup, le ciel se mit à s'assombrir, les nuages épais et gris cachèrent le soleil, une odeur de moisi recouvrit le doux parfum des fleurs. Lorsque Mickey leva les yeux au ciel, c'était déjà trop tard, la sorcière Mizrabel sur son balai magique avait déjà commis son méfait et Minnie avait disparu. Prenant son courage à deux mains et bien décidé à faire de la sorcière de la chair à saucisse grillée, Mickey poursuivit Mizrabel à travers la forêt au delà des montagnes, pour arriver devant le château de l'affreuse: le château des illusions. A sa porte un vieil homme lui tint ce langage: «pour délivrer Minnie, il faut que vous retrouviez les sept joyaux enfermés dans le château». Bien décidé à en finir avec cette histoire, Mickey ouvre la première porte et s'enfonce dans un monde merveilleusement diabolique.

Chacune des pièces que comporte le château des illusions est en fait un monde différent, ainsi avant d'en voir la fin et de délivrer Minnie des griffes de la sorcière vous devrez traverser la forêt, entrer dans le royaume des jouets en évitant les clowns et autres rigolos du style, vous enfoncer dans le royaume des desserts sans vous faire toucher par d'énormes beignets ou par les guimauves, etc... En tout, sept mondes complètement délirants vous feront souffrir le martyre. Pour éliminer vos adversaires, vous pourrez soit leur sauter dessus avec votre postérieur, soit leur balancer des objets trouvés au détour du décor.

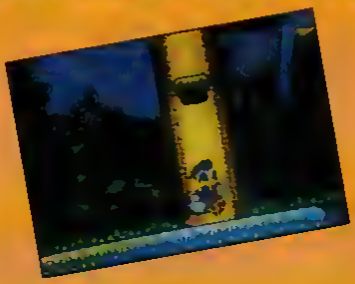
Graphiquement génial, avec une animation très "dessin animé", Mickey Mouse est sur Game Gear un jeu hyper-riche qui ruisselle de bonnes idées. Possesseurs de Game Gear, à vos manettes, Mickey Mouse est un titre incontournable.



SON	GRAPHISME	ANIMATION	MANIABILITÉ

SEGA GAME GEAR

DONALD DUCK



Annoncé en même temps que Space Harrier, c'est-à-dire pour la fin de cette année, Donald Duck pourrait bien reprendre le flambeau laissé par Mickey. Seconde vedette de Walt Disney à voir le jour sur la Game Gear, Donald Duck reprend plus ou moins le thème de la version Megadrive que l'on attend également avec une impatience non dissimulée. Dans la peau de ce diable de canard, vous êtes confrontés à une véritable armada de bestioles qui vous agressent et vous minent la tête. Heureusement, ce coup-là, votre tête est bien sur vos épaules, mais restera t'elle jusqu'au bout? A vous de faire la décision.

WOODY POP

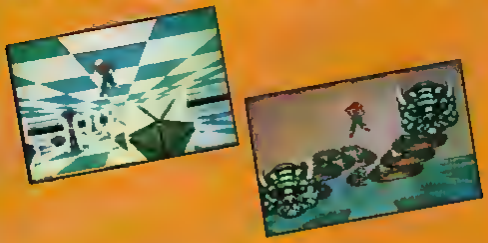
Sous ce nom quelque peu barbare se cache en fait un simple casse-briques. Simple? Pas vraiment si simple que ça. Des centaines de niveaux sur lesquels vous buterez de longs moments viendront vous prendre la tête. Parfois des options pourront vous aider, mais ne vous inquiétez pas Woody Pop vous tiendra en haleine pendant de longs moments. D'autant plus que sa réalisation est quasiment parfaite. Moyennement original, Woody Pop risque cependant de vous passionner.

PREVIEWS

FROGGER

L'un des plus classiques jeux d'arcade de ces dix dernières années est certainement Frogger. Dans la peau d'une grenouille vous devez éviter de vous faire écraser en traversant la route sur laquelle roulent des voitures et des camions. Après avoir passé cette étape avec brio, vous devrez sauter sur des rondins de bois afin de passer la rivière et ainsi atteindre votre but. Doté de graphismes moins éloquents que les autres previews présentes ici, Frogger est cependant doté d'un pourcentage de fun assez élevé. Disponible dans le courant du mois de novembre.

SPACE HARRIER



L'un des tous meilleurs Shoot'Em Ups en pseudo trois dimensions prévu par Sega sur la Game Gear est certainement Space Harrier. Tout comme Out Run que l'on vous présente également dans ces quelques pages, Space Harrier est une conversion d'arcade. Pratiquement similaire à la version Master System, sur le petit écran couleur de la portable, ce jeu pourrait bien créer une sacrée surprise lors de sa sortie dans le courant du mois de septembre. Rapide, parfaitement bien animé et d'une superbe maniabilité, cette adaptation de Sega est un méga hit assuré.

HIT-PARADE

OUT RUN

PREVIEWS

Dans cette course de voiture bien connue des amateurs de la Master System et des fans des salles de jeux, vous êtes au volant d'une Testarossa. Sur le siège passager, votre petite amie, lunettes sur le front, cheveux dans le vent. Un coup d'accélérateur, et woaaacoowww, c'est parti pour une course folle. Programmé sur une cartouche de 2 mégas, Out Run fleure bon la superbe conversion. Outre les dérapages contrôlés et les survirages, vous devrez également zigzaguer entre les camions et les voitures lancés en même temps que vous sur la route. Pour arriver au terme de la course et ainsi remporter la coupe donnée au vainqueur, vous aurez le choix entre plusieurs trajets., certains difficiles, d'autres plus faciles

Voici le premier Hit des jeux Game Gear:

1 SHINOBI
2 MICKEY MOUSE Castle of illusions
3 SUPER MONACO GP
4 WONDER BOY
5 G. LOC

DES SEPTEMBRE MICROMANIA SUR FR3 !!

Chaque mercredi vers 17h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission MICRO KID'S

Des cadeaux éléments à gagner !

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07
Ouverture le 18 septembre

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs . 84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile .
Métro George V . Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA VELIZY 2 NOUVEAU
Centre Commercial Velizy 2 . Tél.34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE NOUVEAU
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

LES PROCHAINS JEUX SUR GAME GEAR

JOE MONTANA
NINJA GAIDEN
SPIDERMAN
SUPER KICK OFF
SOLITAIRE POKER
FACTORY PANIC
PUTTER GOLF

megaScores

Voilà les meilleurs scores français à ce jour... Et toi ? Vous avez fait mieux que ça ? Envoyez votre meilleur score, en précisant le nom du jeu, le console sur laquelle vous l'avez réalisé, votre nom et votre adresse, et si vous avez meilleur que ceux que nous publions ci-... Vous aurez la satisfaction d'être cité parmi les meilleurs joueurs français. Et surtout recevrez vos scores à Mégaforce, Megascores, 120 Avenue de Clichy, 75017 Paris.

Game Gear

OF ILLUSION	163881	(Garzon Guillaume La Ciotat)
SHINOBI	60900	(Pernot Bruno St Germain de Fly)
COLUMNS	40815	(Pernot Bruno, St Germain de Fly)

Megadrive

ALTERED BEAST	847950	(Morla Jeremie Marly le roi)
CASTLE OF ILLUSION	542900	(Poli Danny, Sedan)
CASTLE OF ILLUSION	356900	(Bordji Arnaud Montpellier)
CRACK DOWN	216450	(Poli Danny, Sedan)
GHOULS'N GHOSTS	257000	(Ode Gregory, Uchaud)
LAST BATTLE	1036100	(Poli Danny Sedan)
SHADOW DANCER	1205800	(Unia Gilles Venissieux)
SONIC	693700	(Codron Nicolas, Cherry)
SONIC	403240	(Maizard Simon Courbevoie)
SONIC	386500	(Bordji Arnaud, Montpellier)
SUPER HANG ON	2971440	(Rives Sébastien Vennecy)
SUPER HANG ON	378400	(Morla Jeremie, Marly le roi)
SUPER SHINOBI	1194500	(Pretot Raphael Aigle)
THUNDER FORCE III	1896900	(Bordji Arnaud Montpellier)
THUNDER FORCE III	1208850	(Ulian Michel Attigny)
THUNDER FORCE III	1026420	(Valle Stéphane, Nevers)

Master System

AERIAL ASSAULT	217300	(Michaud Baptiste St Alban Leysse)
ALEX KIDD Miracle World	236800	(Hulin Sébastien St Aubin de Baubigné)
ALEX KIDD Miracle World	102420	(Rochefort, France)
ALEX KIDD Miracle World	91200	(Ferreira Carlos, Faverney)
ALEX KIDD Miracle World	71500	(Erbin Cyril Folkestone)
ALTERED BEAST	339000	(Caalos Marquant Heuchin)
BATTLE OUT RUN	145650$	(Michaud Baptiste St Alban Leysse)
BLACK BELT	618300	(Shaig Sebbag Nice)
BOMBER RAID	998900	(Le Marec Bastien, Bretagne)
BOMBER RAID	830500	(Shaig Sebbag, Nice)
BOMBER RAID	695000	(Tissier Jérôme, Conteville)
BOMBER RAID	327260	(Culetto Nicolas, Malakoff)
CALIFORNIA GAMES	131470	(Fourquet Remi, France)
CASINO GAMES	1185230$	(Shaig Sebbag, Nice)
CASTLE OF ILLUSION	374500	(Voute Frédéric, Marseille)
CASTLE OF ILLUSION	152990	(Michaud Baptiste, St Alban Leysse)
CASTLE OF ILLUSION	114110	(Ballerand Stephane Le Maupas)
CASTLE OF ILLUSION	111700	(Bonnegent Cyril Orléans)
CASTLE OF ILLUSION	108510	(Rochefort Benjamin France)
CYBER SHINOBI	1786100	(Shaig Sebbag Nice)
ENDURO RACER	18 tours en 4'28"74	(Michaud Baptiste St Alban Leysse)
FANTASY ZONE III	667200	(Lagauzere Francois, La Roche/Yon)
GALAXY FORCE	390800	(Huet Daniel, Lisieux)
GREAT GOLF	62	(Guy D., Lyon)
HANG ON	1410860	(Michaud Baptiste, St Alban Leysse)
HANG ON	1141070	(Paul Anthony Dinan)
HANG ON	1128430	(Fenaut Fabian La Neuville s/Châtenois)
HANG ON	564220	(Valente Ludovic, Janville)
INDIANA JONES	42750	(Hulin Sebastien St Aubin de Baubigne)
INDIANA JONES	41000	(Peissier Stephane Portes les Valence)
JAMES BUSTER	3736160	(Mattinoni Nicolas, Seysses)
MOONWALKER	999990	(Valente Ludovic Janville)
POWER STRIKE	918500	(Mirmelin Daniel Bordeaux)
PRO WRESTLING	516400	(Bosch Jérôme Pezenas)
PSYCHIC WORLD	796600	(Tissier Jérôme, Conteville)
RASTAN	1017690	(Paul Anthony, Dinan)
RASTAN	579180	(Lachere Frédéric Montmedy)
RASTAN	487300	(Pecceu Anthony, Graulhet)
RASTAN	439790	(Virlouvaux Loic, St Tourcain)
SAFARI HUNT	1008800	(Fenaut Fabian La Neuvill s/Chatenois)
SCRAMBLE SPIRIT	1596396	(Jebarri Mehdi Croix)
SHINOBI	796950	(Pecceu Anthony, Graulhet)
SHINOBI	769850	(Guinet Samuel, Isle/Sorgue)
SPACE HARRIER	25455670	(Bonnegent Cyril Orléans)
SUBMARINE ATTACK	208450	(Pecceu Anthony, Graulhet)
THE NINJA	731350	(Pierre Loic Lorient)
THUNDER BLADE	2225000	(Huet Daniel Lisieux)
THUNDER BLADE	1566000	(Ferreira Carlos Faverney)
WONDER BOY Monster Land	798430	(Tissier Jérôme Conteville)
WONDERBOY I	332740	(Swithun John, France)

LE 13 NOVEMBRE

MEGAFORCE N° 3

Un numéro à ne pas manquer !

- Les solutions complètes de sur MEGADRIVE. FANTASIA MYSTIC DEFENDER
- sur MASTER SYSTEM SPIDERMAN PSYCHO FOY
- Avec des tonnes de photos d'écran
- Un reportage sur
- Tous les derniers jeux sortis sur MEGADRIVE, GAME GEAR et MASTER SYSTEM

MEGADRIVE

GHOULS'N'GHOSTS

La situation est désespérée: Loki, le prince des ténèbres, est remonté des enfers pour semer terreur et destruction à travers le royaume. De retour dans son village, le chevalier Arthur découvre les restes calcinés de l'oeuvre du démon. Et pour couronner le tout, sa propre fiancée a été kidnappée et est retenue prisonnière dans les profondeurs de l'enfer. Là, c'en est trop! Arthur n'est pas content, pas content du tout, et il va montrer à Loki qu'on n'emmène pas impunément le plus puissant des chevaliers...

LES COFFRES

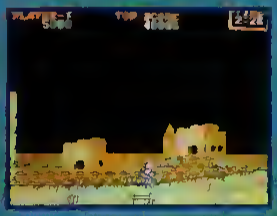
C'est en les détruisant que vous pouvez récupérer des armures et de nouvelles armes. Il y a un moyen simple de tirer avantage des coffres sans faire apparaître les magiciens qui vous handicapent: le jeu tient un décompte des coffres qui sortent de terre. Le premier coffre contient un magicien, le deuxième une armure (en argent si vous êtes en caleçon, sinon une armure d'or) et il n'est pas nécessaire d'ouvrir un coffre pour qu'il soit comptabilisé. Donc, en mémorisant les apparitions des coffres, vous pouvez facilement éviter les magiciens.
ATTENTION, si vous êtes touché (en mode professionnal), le décompte est remis à zéro à partir du premier coffre visible à l'écran (même si celui-ci est censé contenir une armure!). Quelques coffres ne sont présents qu'après certaines manœuvres du chevalier Arthur; ils sont précisés dans chaque niveau.

LES ARMES

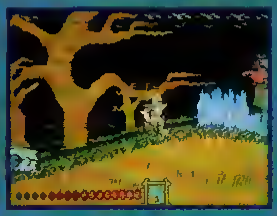
Au début du jeu, Arthur commence avec la lance. Il pourra trouver d'autres armes soit dans les pots que transportent les monstres, soit dans les coffres (s'il est déjà équipé de l'armure d'or). Elles sont plus ou moins efficaces et, à certains passages, il est indispensable d'avoir une arme valable. Lorsque Arthur porte l'armure d'or, il peut invoquer un super pouvoir (en maintenant le bouton appuyé) qui varie selon l'arme qu'il possède. Voici une liste de toutes les armes que vous trouverez dans le jeu:

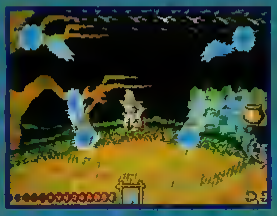
LA LANCE: une bonne arme, efficace.
Son super pouvoir est très utile contre le premier monstre de fin de niveau et contre les démons ailés.

LA HACHE: peu efficace, elle décrit une trajectoire vers le haut de l'écran ce qui est souvent très gênant.
Son super pouvoir est assez limité (uniquement au contact).



LE BOUCLIER:
lorsqu'on tire accroupi, il suit les contours du sol (parfois utile).
Son super pouvoir (écran protecteur à durée limitée) n'a quasiment aucun intérêt.



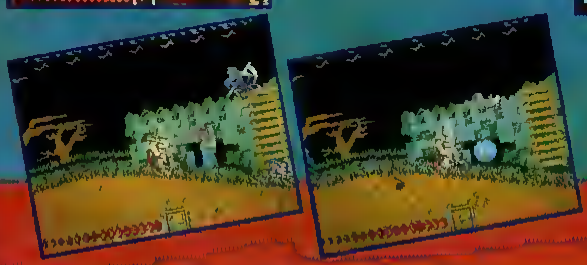


LES FLAMMES:
utilisables uniquement au sol, elles deviennent rapidement un handicap malgré leur puissance.
Le super pouvoir reste assez moyen.

L'EPEE:
C'est la seule qui ne soit pas une arme de jet. A éviter de préférence.
Son super pouvoir (semblable à celui des flammes) n'est pas assez puissant pour être efficace.

LA DAGUE:
La meilleure des armes. Rapide, sa faible puissance est largement compensée par une cadence de tir élevée.

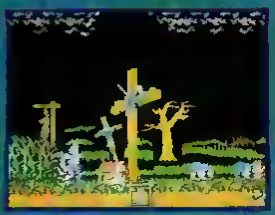
Le super pouvoir (dédoublement) est, avec celui de la lance, le plus efficace (il permet de tirer dans deux directions différentes).



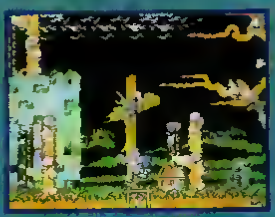
LA SUPER ARME: LE PSYCHO-CANON

Elle est indispensable pour tuer le Lord à la fin et pour l'obtenir, il faut terminer le jeu une première fois. Vous recommencerez alors dans le cimetière du premier niveau. Une fois que vous avez récupéré une armure d'or, la super arme se trouvera dans le coffre suivant et ce à n'importe quel niveau du jeu. Attention, la super arme peut être remplacée par une autre arme, il faudra alors retrouver une autre armure d'or, puis un autre coffre, pour l'avoir de nouveau. C'est l'arme la plus puissante du jeu; elle arrête même les projectiles. Par contre, il n'y a pas de super pouvoir et la puissance du tir décroît avec la distance. Au quatrième niveau, utilisez les dagues pour tuer le Boss car le Psycho-canon est inefficace

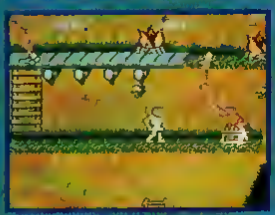
1er NIVEAU



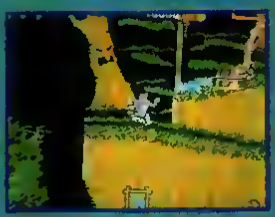
1: Au tout début du jeu, il y a un coffre caché. Pour le faire apparaître, revenez sur la gauche tout en sautant plusieurs fois (pas la peine de l'ouvrir, il contient un magicien!).



2: Grimpez en haut, placez-vous le plus loin possible sur le rebord de pierre, détruisez les vautours qui pourraient vous gêner et finalement sautez en bas près de la guillotine: le coffre est là!

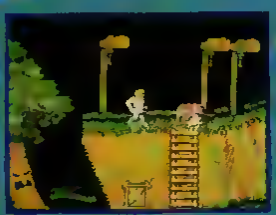


3: Si vous avez vraiment besoin d'un nouveau coffre, courez complètement à droite et repartez vite car ici, les monstres sont nombreux!



4: Pour obtenir le coffre, il faut monter puis redescendre en sautant vers l'arrière. Répétez plusieurs fois l'opération.

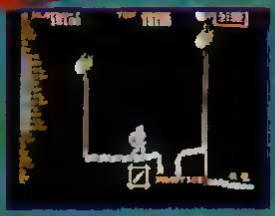
5: En allant à gauche, vous trouverez sur votre chemin le dernier coffre avant le boss de ce niveau.



LE BOSS : LA STATUE DE LA TERREUR

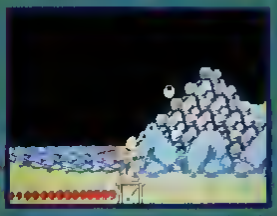
On peut éliminer ce boss de deux manières différentes:
- Si vous possédez l'armure d'or et la lance, invoquez le super pouvoir, gardez le bouton appuyé et approchez-vous du monstre (pas trop près sinon vous allez perdre l'armure!!). Mettez-vous sous sa tête et lorsqu'il l'abaissera pour la première fois, relâchez le bouton de tir, le super éclair se chargera du reste.
- Si vous avez perdu votre armure, avancez pour réveiller le boss puis reculez rapidement jusqu'à ce qu'il disparaisse de l'écran. Tirez-lui ensuite dessus tout en sautant. Recommencez l'opération autant de fois que nécessaire, cela vous donnera la place suffisante pour éviter ses tirs.

2ème NIVEAU



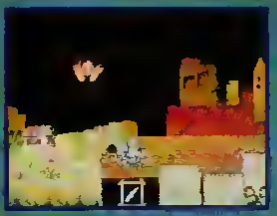
1, 2, 3, 4 : Sautez de ponts en ponts tout en évitant les trappes. Tenez aussi à l'œil l'insecte volant qui peut tout aussi bien arriver de devant comme de derrière.
5: En revenant en arrière, vous mettrez à jour un nouveau coffre mais ne vous laissez pas entraîner par les sables glissants: la termite meurtrière est en embuscade!

6:"La roue de moulin enflammée"
Pour passer cette roue sans difficulté, il suffit de s'accroupir à mi-chemin, de laisser passer la flamme au dessus de votre tête et ensuite de continuer à courir.



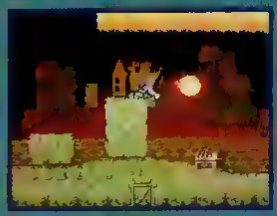
7: Après le péril de la roue enflammée, n'arrêtez pas de courir sans vous préoccuper des crânes qui vous sont lancés dessus. Si vous ne vous êtes pas arrêté, aucun d'entre eux ne vous touchera.

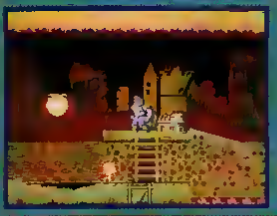
8: "Le démon ailé"
Si vous avez l'armure d'or et la lance, invoquez le super pouvoir et attendez que le démon coure vers vous. Lorsqu'il est suffisamment proche, relâchez le bouton de tir. Sinon, tirez quelques coups sur le démon pour qu'il s'envole et courez rapidement jusqu'à ce qu'une colonne de terre surgisse et vous empêche de retourner en arrière. Maintenant, même si vous mourez, le jeu reprendra à partir de ce point là et vous n'entendrez plus parler du démon ailé!



9: A cet endroit du jeu, plusieurs bandes de terre s'enfoncent dans le sol. Pour faire apparaître un coffre, courez jusqu'à la deuxième série de bandes de terre et marchez dessus avant qu'elles ne s'effondrent (n'essayez pas de récupérer le coffre, c'est quasiment impossible!).

10: En sautant plusieurs fois sur cette colonne de pierre, vous ferez surgir un coffre de la terre.



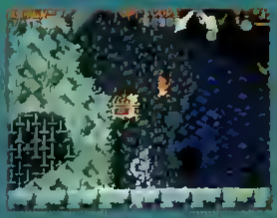


11: Pour avoir ce coffre, déplacez Arthur sur la gauche mais ne vous attardez pas dans les parages car les chauves-souris sont très nombreuses.

LE BOSS : "INFERNOMO LA PANTHERE DE FLAMME"

Le Boss de ce niveau n'est pas très difficile à abattre. Restez bien au milieu et tirez-lui dessus lorsqu'il atterrit et quand il passe au-dessus d'Arthur (profitez-en pour détruire aussi les boules de feu qu'il vous lance!) Il faut se baisser si le monstre fait un passage en rase-mottes. Au bout du quatrième saut, il foncera vers vous, anticipez le mouvement en vous mettant légèrement sur la gauche et achevez-le.
Pour un maximum d'efficacité, il est préférable d'avoir la dague.

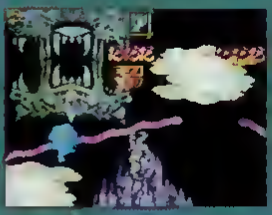
3ème NIVEAU



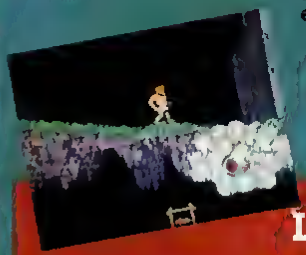
1 ET 2: La première partie (avec la plate-forme qui monte) demande un timing très serré. Ne vous attardez pas à détruire tous les monstres, vous n'en aurez pas le temps. N'arrêtez pas d'avancer; car le principal est d'arriver à la scène des langues sans se faire écrabouiller entre le sol et le plafond. Si vous voulez récupérer des coffres, placez-vous sur leur trajectoire et tirez plusieurs fois vers le haut.

3: Détruisez le mur de pierre. Surtout ne touchez pas les poissons volants, leur contact est mortel. Si vous avez pris du retard dans la partie précédente, vous pouvez regagner du temps en courant vous mettre sous les poissons; quelques tirs vers le haut en auront alors raison (n'hésitez pas à prendre des risques: les tests de collisions ne sont pas très précis à cet endroit!).

4: N'ouvrez pas le coffre, vous n'en aurez pas le temps. Gardez Arthur agenouillé si vous ne voulez pas le voir disparaître dans le vide.



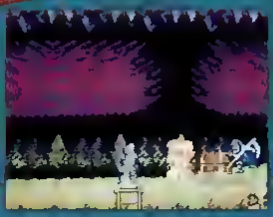
5 ET 6: Cette partie est très délicate et elle demande un timing impeccable. Vous arrivez des plate-formes sur la gauche, dès que la langue sur la droite de l'écran s'est étirée au maximum, sautez dessus et accroupissez-vous immédiatement pour éviter les stalactites de l'île flottante. Au moment où la langue commence à repartir, donnez une légère impulsion vers l'avant et sautez par-dessus la flamme bleue (elle n'est pas là en mode PRACTICE); ensuite, courez sur la gauche pour ne pas finir dans la gueule du démon et atterrissez sur les plate-formes venant de la droite de l'écran. Il ne vous reste plus qu'à enchaîner des bonds de plate-forme en plate-forme vers la droite et recommencer l'opération avec la langue suivante qui elle, est plus facile.



LE BOSS:

Le boss de ce niveau est assez imprévisible et il n'y a pas vraiment de méthode miracle pour l'abattre (à cause de l'irrégularité du sol). Sachez seulement qu'il est fortement conseillé d'avoir la dague pour l'affronter.
Il commence par décrire des mouvements circulaires autour d'Arthur, ne manquez aucune occasion de le toucher (tirez même vers le bas!). S'il se met à vous poursuivre, placez-vous de manière à pouvoir sauter par-dessus lui, sinon, courez vite pour lui échapper.
Parfois, le Boss se charge d'électricité et décrit de grands cercles; mettez-vous au milieu ou sur les côtés (cela dépend de votre position) et attendez qu'il revienne à sa forme normale car dans cet état, il est invulnérable!

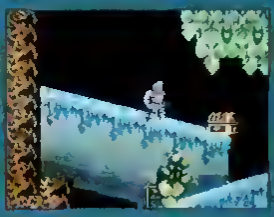
4ème NIVEAU



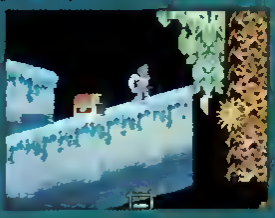
1: Montez sur la colonne de glaise et sautez en arrière (plusieurs tentatives sont nécessaires): voici le premier coffre de ce niveau!

2: Au sommet de cette énorme colonne vertébrale se trouve un coffre que vous ne découvrirez pas si vous passez par le bas.

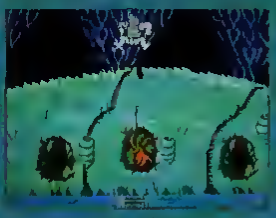
3: Si vous éprouvez quelques difficultés à éliminer les serpents au passage suivant, revenez ici et marchez sur la gauche. Ce coffre peut toujours être utile.



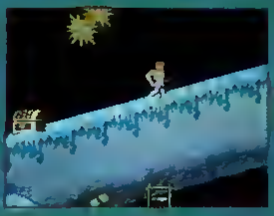
4: Il faut détruire ce coffre pour passer, car le plafond de cristal vous empêche de sauter par dessus. Faites attention aux pentes verglacées! Si vous courez assez longtemps, vous pouvez les remonter.



5: Allez en haut de la pente de glace (attention aux cristaux) et vous obtiendrez un nouveau coffre.



6: Descendez jusqu'au rebord de droite et remontez la pente en sautant.



7: Remontez la pente en courant. Faites attention aux serpents de glace qui peuvent surgir de n'importe où!

8: Sautez de plante en plante avant que celles-ci ne se referment. Tirez sans cesse sur les côtés pour détruire les monstres végétaux.

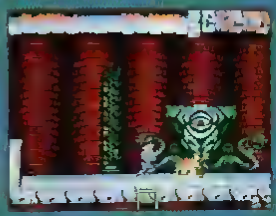
LE BOSS : LA LIMACE

Il y a une méthode assez sûre pour se débarrasser de ce Boss. Pour le tuer, il faut faire exploser ses cinq cœurs tout en évitant les larves et les deux serpents de mer (un seul en mode PRACTICE). Placez Arthur sur les bords de la carapace du Boss et tirez, accroupi, sur les cœurs à chaque fois qu'ils se gonflent. Les larves sont faciles à détruire et les serpents viennent rarement jusque là. Avec cette méthode, vous pourrez éliminer quatre cœurs. Le cinquième, celui du milieu, est un peu plus dur. mettez-vous au dessus de lui et tirez vers le bas tout en sautant (repérez bien son rythme de gonflement!)

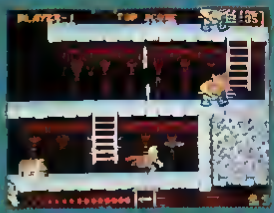
5ème NIVEAU

1: Ne restez pas longtemps ici. Les dragons squelettes ne peuvent être blessés qu'à la tête et ils sont très nombreux.

2· Le démon ailé est un odversaire très coriace. Pour en venir à bout, faites-le s'envoler et attendez qu'il fasse des passages au dessus de vous pour lui mettre un bon coup dans l'aile (attention, à certains passages il peut vous toucher; il faut alors se baisser!). N'essayez pas de le distancer, il vous causera encore plus de problèmes

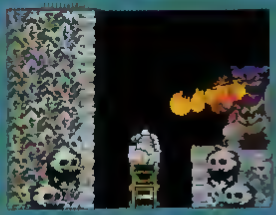


3: Revenez en arrière pour découvrir ce coffre Vous en aurez bien besoin car la partie s'annonce dure!

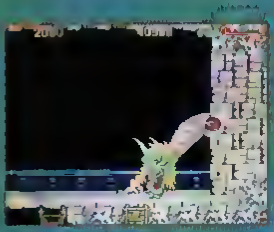


4: Restez en bas et détruisez tous les cochons présents à l'écran avant de monter. C'est le moyen le plus sûr de les avoir (faites quand même attention: ils vomissent parfois de la boue!).

5: En sautant quelques fois sur la gauche, vous aurez le plaisir de voir un nouveau coffre s'offrir à vous.

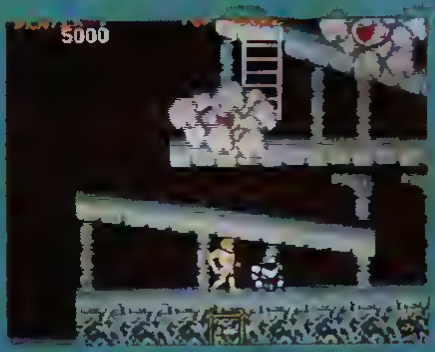


6: Ce gardien, même s'il n'est pas très méchant, pose parfois quelques problèmes. Evitez les flammes qu'il projette en restant sur l'échelle. Il lui faut au moins dix dagues dans la tête (son point sensible) pour mourir.



7:Ces deux monstres sont très durs à passer. Si vous avez trop de mal à le faire, essayez de profiter du bug du jeu en vous plaçant comme indiqué sur la photo.
Vous serez alors insensible aux attaquez de cette tête (et seulement celle là!). Cette astuce demande quand même un placement très précis.

8: Dès que le premier monstre apparaît sur la droite, stoppez Arthur et sautez tout en lui tirant dans la tête pour le détruire. Il faut se baisser pour éviter les jets de flammes.



9: Ces trois nuages posent parfois des problèmes. Ils sont la réplique du Boss du troisième niveau, en un peu moins puissants. Utilisez la même tactique pour les vaincre (essayez de les affronter en terrain plat, c'est plus évident!).

HIT-PARADE

Voici le hit-parade des meilleurs jeux sur Sega. Vous avez été très nombreux à nous écrire. Ce Hit Parde est VOTRE Hit. Pour le faire évouluer, envoyer nous une carte postale avec la liste de vos cinq jeux préférés, en précisant si c'est sur Master system, Megadrive ou Game Gear, à l'adresse suivante :
Mega Force, 100 avenue du Gal Leclerc, 93500 Pantin.

ACTION | COMBAT | SEGA HEROS | CLASSEMENT
ARTS MARTIAUX | ROLE | SPORT | 12e mois : Nombre de mois au Hit Parade.

MASTER SYSTEM

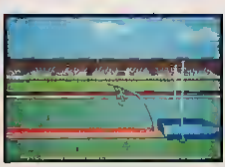
1 — 2e mois

MOONWALKER

De la 7eme a la 1ere place. Belle remontée pour Michael

2 — 1er mois

SUMMER GAMES



Une nouveauté qui démarre en force

MASTER SYSTEM

3 — 2e mois

DOUBLE DRAGON

Un classique de la baston qui tient la route

4 — 1er mois

ACE OF ACES

Bon départ pour la première simulation sur MS.

MASTER SYSTEM

5 — 1er mois

GOLDEN AXE WARRIOR

Un nouveau venu qui a de l'avenir

6 — 2e mois

WONDER BOY III

Il a perdu quelques places mais il tient le coup

7 — 1er mois

FORGOTTEN WORLDS

Les fans de shoot'em up le plébiscitent

8 — 2e mois

WORLD CUP ITALIA

Le foot continue sa progression

9 — 2e mois

SHINOBI

Le doyen de ce hit parade n'a pas dit son dernier mot

10 — 2e mois

MICKEY

Notre souris est en perte de vitesse

11 — 2e mois

SUPER MONACO GP

La formule 1 n'est plus en pole position

12 — 2e mois

GOLDEN AXE

Ce classique de l'arcade cède la place aux nouveautés

13 — 1er mois

GHOULS'N GHOSTS

Le chevalier Arthur n'a perdu que deux places

14 — 1er mois

PACMANIA

C'est le dernier arrivé, il n'a pas fini de faire parler de lui

15 — 1er mois

INDIANA JONES

L'aventurier risque de disparaître

MEGADRIVE

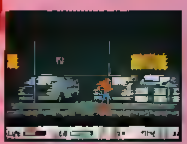
1 — 1er mois

SONIC

La première place dès sa sortie, ce n'est pas une surprise

2 — 1er mois

SPIDERMAN



L'homme araignée démarre aussi très fort

3 — 2e mois

REVENGE OF SHINOBI

Shinobi se maintient en troisième position

4 — 1er mois

CENTURION

L'empire Romain fait recette

5 — 1er mois

BLOCK OUT

Bonne performance pour un jeu de réflexion

6 — 1er mois

J.B. DOUGLAS BOXING

La similation sportive la plus populaire du moment

7 — 1er mois

KING'S BOUNTY

Un jeu de rôle qui monte

8 — 1ermois

FEARY TALE

Cette nouveauté suit la voie du précédent

9 — 2e mois

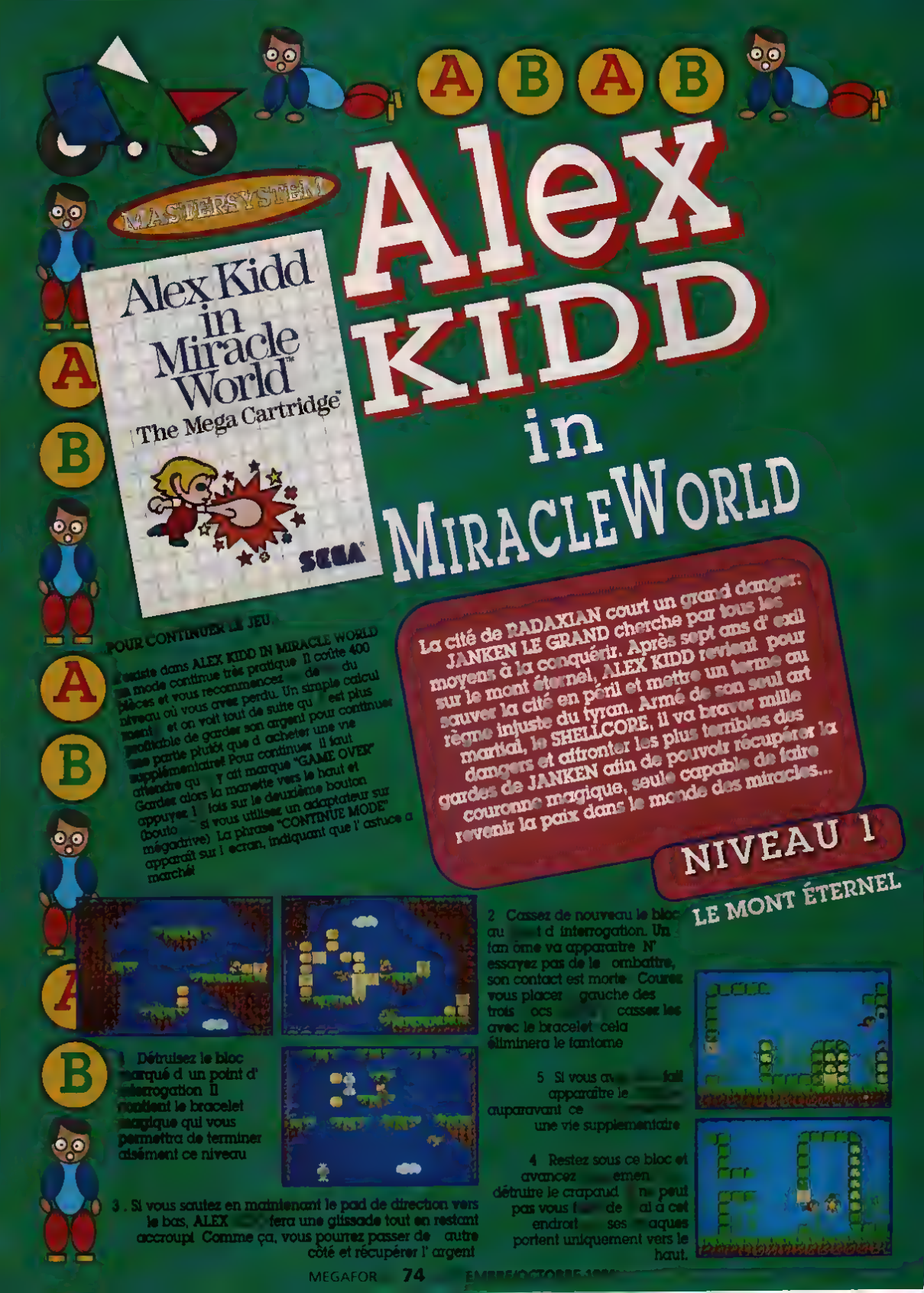
SUPER MONACO GP

La formule 1 en perte de vitesse, mais rien n'est joué

10 — 2e mois

MOONWALKER

Dopé par son triomphe sur Master System, Michael s'accroche



Alex KIDD in MIRACLE WORLD

La cité de RADAXIAN court un grand danger: JANKEN LE GRAND cherche par tous les moyens à la conquérir. Après sept ans d' exil sur le mont éternel, ALEX KIDD revient pour sauver la cité en péril et mettre un terme au règne injuste du tyran. Armé de son seul art martial, le SHELLCORE, il va braver mille dangers et affronter les plus terribles des gardes de JANKEN afin de pouvoir récupérer la couronne magique, seule capable de faire revenir la paix dans le monde des miracles...

NIVEAU 1

LE MONT ÉTERNEL

POUR CONTINUER LE JEU

L'existe dans ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD un mode continue très pratique Il coûte 400 pièces et vous recommencez de du niveau où vous avez perdu. Un simple calcul ment et on voit tout de suite qu est plus profitable de garder son argent pour continuer une partie plutôt que d acheter une vie supplémentaire! Pour continuer il faut attendre qu y ait marque "GAME OVER" Gardez alors la manette vers le haut et appuyez 1 fois sur le deuxième bouton (bouto si vous utilisez un adaptateur sur mégadrive) La phrase "CONTINUE MODE" apparaît sur l ecran, indiquant que l' astuce a marché!

1 Détruisez le bloc marqué d un point d' interrogation Il contient le bracelet magique qui vous permettra de terminer aisément ce niveau

2 Cassez de nouveau le bloc au t d interrogation. Un fan ôme va apparaître N' essayez pas de le ombattre, son contact est morte Courez vous placer gauche des trois ocs cassez les avec le bracelet cela éliminera le fantome

3 . Si vous sautez en maintenant le pad de direction vers le bas, ALEX fera une glissade tout en restant accroupi Comme ça, vous pourrez passer de autre côté et récupérer l' argent

4 Restez sous ce bloc et avancez emen détruire le crapaud ne peut pas vous f de al à cet endroit ses aques portent uniquement vers le haut.

5 Si vous av fait apparaître le auparavant ce une vie supplementaire

ABABABA

NIVEAU 2

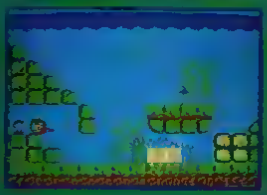
ET 2 : Dans ce magasin, achetez un nouveau bracelet si vous en avez besoin. La moto sukopako n est pas très utile car ce niveau est très facile mais vous pouvez toujours la prendre pour vous amuser. Si lo pieuvre au niveau suivant vous cause quelques ennuis, achetez lo poudre téléporteuse.

3 : Utilisez l' onde de choc destructrice (avec le bracelet) pour faire exploser tout ce qui vous gêne. Avec ce tir, le niveau ne pose aucun problème et il ne reste plus qu' ò récupérer toutes les bourses pleines d' argent.

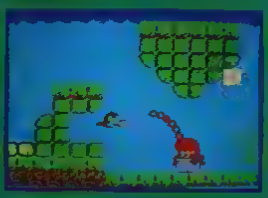
4 · Voici "GOOSEKA", le troisième garde du terrible JANKEN. Pour aller plus loin, il va falloir le battre au JANKEN, le fameux jeu du "pierre, feuille, ciseaux". La première fois, choisissez la pierre puis prenez le ciseau. Et voilà! C' était pas plus dur que çal Attention, si vous vous trompez, vous serez transformé en statue et vous perdrez une vie. En plus, toutes les indications pour battre les gardiens se retrouveraient faussées; alors ne vous trompez pas.

NIVEAU 3

LE LAC FATHOM

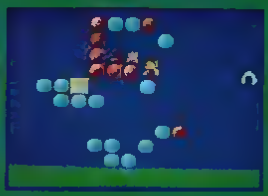


Ne partez pas tout de suite. Une vie vous attend à gauche.



2 : Voici une des deux principales astuces de ce jeu. Détruisez les boules qui composent le bras de la pieuvre (en avançant un peu à chaque fois pour les atteindre). Une fois la dernière boule détruite, la pieuvre explose en laissant derrière elle le pot. Mettez vous dessus et plongez à l' intérieur (essayez plusieurs fois). Un passage secret vous conduira à un nouveau tableau.

3 : Voici le tableau caché! Prenez par la gauche et vous remonterez à la surface.



4 . N' oubliez pas de prendre la vie avant de sortir.

NIVEAU 4

L'ILE DE SAINT NURARI

1 : C' est le seul passage qui soit un peu difficile dans ce niveau. Restez en hauteur et sautez de boule en boule pour passer ce mur. Une fois en haut du mur, il est plus facile de sauter pour éviter la lave.

2 : SAINT NURARI vous révèle votre véritable origine. Il vous offre aussi le peticopter dont vous vous servirez au prochain niveau.

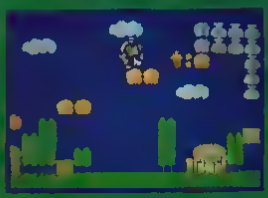
NIVEAU 5

EN ROUTE POUR LE VILLAGE

Utilisez le peticopter pour ramasser un maximum d' argent. Faites attention à ne pas toucher les boules rouges avec les pales sinon c' est le crash assuré! Avec le deuxième bouton vous pouvez tirer sur les angles qui foncent sur vous Si vous vous débrouillez bien, vous pouvez terminer le niveau entier en l' air sans vous vous crashez en peti er, vous tomberez dans a mer Ici, il y a beau p mo ins d argent e us de monstres Bref, restez en haut!

NIVEAU 6

LE VILLAGE DE NAMUI

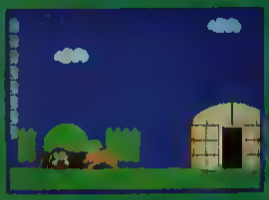


ET 2 Achetez encore un peticopter, il sera très utile Ne prenez rien d' autre! Il vaut mieux garder son argent pour continuer une partie

3 : Essayez de faire tout ce niveau en volant la devient un jeu d enfant.

4 . Tout en faisant attention flamme, détruisez le bloc et prenez vie supplémentaire

5 Fini les acrobaties aénennes Pour passer, il faut détruire son peticopter sur les blocs gns en haut

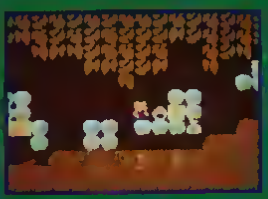


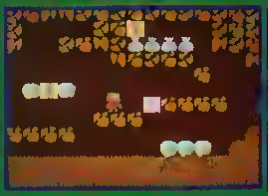
Ce taureau enragé vous fonce dessus usieurs reprises Repoussez le d poing jusqu a ce qu' en eure Ne hez pas votre attention car va de plus en plus vite

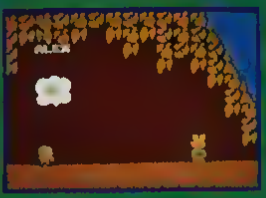
NIVEAU 7

LE MONT KAVE

Détruisez le bloc et récupérez le bracelet magique.







2: Descendez dans ce passage et prenez la boule de téléphatie (n insistez pas si vous avez trop de mal éviter la lave, vous pourrez récupérer la boule plus tard) Pour ressortir, cognez le plafond une ou deux fois et écroulera, formant un passage

3: Cassez le bloc avec le point d' interrogation et marchez sur la pierre rose marquée d' une étoile Le passage n' est plus bloqué et vous pouvez échapper au fantôme Allez maintenant casser le deuxième bloc et vous aurez une vie

4 Ne marchez pas sur la tête de mort et prenez le bracelet magique

Avec "CHOKKINNA", le deuxième gardien de JANKEN, il faut choisir les ciseaux puis le papier. Si vous vous êtes trompé auparavant, utilisez la boule de té pathie pour anticiper son choix

ABABABA

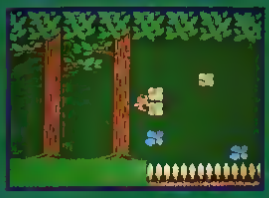
NIVEAU 8

LES FORETS NOIRES

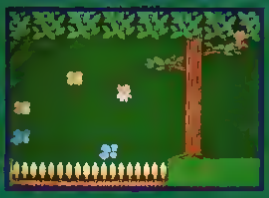
1 ET 2 Ne prenez pas la moto, elle est trop dangereuse à utiliser dans ce tableau Achetez la canne de vol, elle peut vous être très utile.

3 · Pour passer, courez et prenez appui sur les premiers blocs pour atteindre ceux de droite.

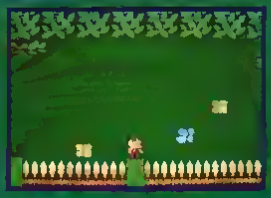
4: Ne restez pas longtemps au même endroit quand le singe vous tire dessus.



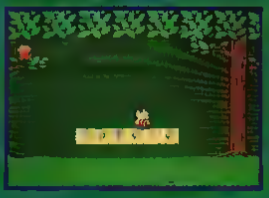
5· Détruisez le bloc au dessus de la tête d'ALEX et prenez ensuite votre elan pour sauter sur les blocs.



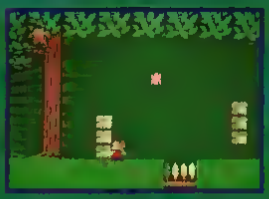
6: Si vous n' y arrivez pas, utilisez la canne de vol pour les passages les plus durs



7: Passez de bloc en bloc par petits sauts et contrôlez le dérapage d'ALEX KIDD.



8: Mettez vous sur la droite, faîtes apparaître le fantôme puis courez vite vers la droite.



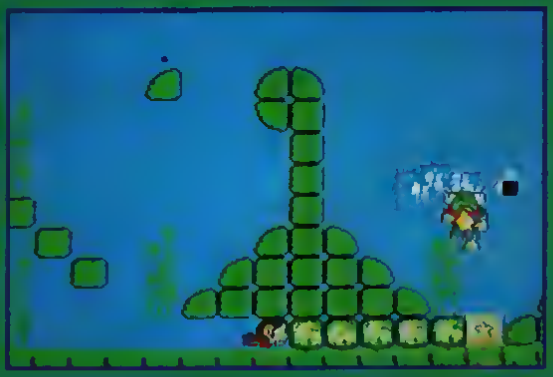
9 Après le fantôme, une vie vous attend

10: L'OURS GRIZZLY ne pose aucun problème avec l' onde de choc destructrice Si vous n' avez pas de bracelet, rapprochez vous et attendez qu' il lève son sabre pour lui mettre quelques coups dans les cotes (tout en avançant). Ne lui laissez pas le temps de rabaisser son sabre

NIVEAU 9

LA RIVIERE

et 2:Pour traverser la rivière, vous avez le bateau Suisui Vous pouvez tirer sur les angles ou bien sauter pour éviter les poissons et les boules rouges.



3: Si vous êtes touché, vous retombez dans la rivière dans laquelle il ne se passe rien de bien intéressant . Ne cassez pas le bloc rose au début du niveau, il contient un fantôme

NIVEAU 10 LA PLAINE DE BINGOO

et Dans ce magasin, prenez le petcopter et les autres objets s'ils ous manquent Ils seront tous utiles pour le reste du jeu.

3 . Ces nuages qui lancent des éclairs sonr dangereux et pourraient vous faire lomber rapidement de votre petocopter Attendez qu'ils lancent leur éclair pour passer rapidemrnt en dessous

4 . Si vous êtes à pied, une glissade vous permettra de passer sous ce bloc

5 · Tout en faisant attention à la flamme qui décrit des cercles, cassez le bloc et prernez le bracelet magique

C' est "PARPLIN" le premier garde de JANKEN Pour le battre à son jeu, prenez la pierre et ensuite le ciseau.

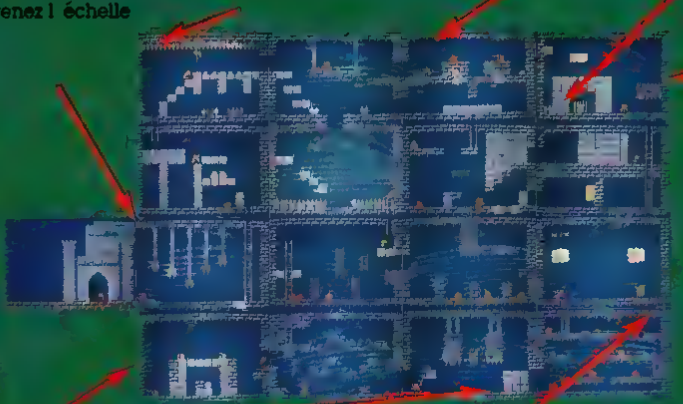
CHATEAU 1 : LE CHATEAU DE RADAXIAN

1 Attention les plcs vont s' abaisser Foncez vers la droite, sautez par dessus la tête de mort et prenez l échelle

3 Pour passer sans toucher les pointes au plafond, effectuez des petits sauts sans élan

5 N' oubliez pas la vie supplémentaire

9 N' allez pas en haut à gauche prendre argent le sol se dérobe sous vos pieds et vous tombez directement sur la flamme



1 En tapant et en marchant sur les trois blocs roses, vous allez libérer votre trère jumeau, EGLE Maintenant, revenez à endroit indiqué sur la photo pour prendre la lettre manuscrite avant de quitter le château.

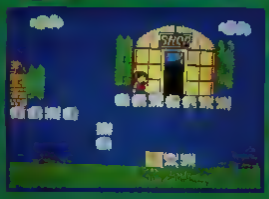
13 · Prenez la boule de télépathie si vous en avez besoin et revenez en vous glissant sous les blocs

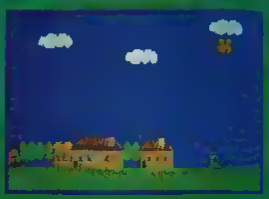
14 · Sautez vite par dessus la tête de mort et cassez les deux premiers blocs avant que les herses ne tombent sur ALEX

16 · Revoilà GOOSEKA Si vous choisissez papier et papier,vous gagnerez au jeu du JANKEN Mais cette fois-ci, il est mauvais perdant et il envoie sa tête vous détruire Elle décrit une trajectoire en demi-cercle Lorsqu' elle passe à votre niveau donnez lui un coup et reculez rapidement Au bout de trois fois, vous pourrez continuer otre chemin tranquillement.

ABABABA

NIVEAU 11 — LA VILLE DE RADAXIAN





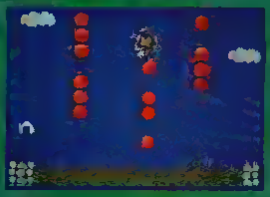
ET 2 · Prenez absolument la capsule magique B. Elle est quasiment indispensable pour la fin de l'aventure.

3 · Pour triompher une nouvelle fois de CHOKKINA, prenez deux fois la pierre

4 Seulement, lui aussi n'est pas content et tient absolument à avoir un "tête à tête" avec vous. Reprenez la technique utilisée pour vaincre son prédécesseur mais cette fois, veillez aussi à éviter les boules d'énergie que son corps vous lance

NIVEAU 12 — LES MARAIS

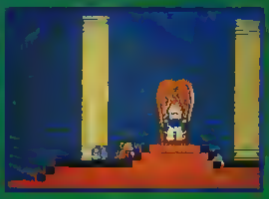
Ce passage est très dur sans peticopter, alors surtout ne le perdez pas.



2 Pour passer entre la boule rouge et le marais (à gauche sur la photo), appuyez une fois sur le bouton de vol lorsque vous vous engagez entre les deux obstacles

NIVEAU 13 — LE ROYAUME DE NIBANA

1 ET : si vous avez ramené la lettre manuscrite du premier château, le roi vous aidera en vous donnant la pierre de HIROTA qui détient le secret de la couronne



NIVEAU 14 — A LA RECHERCHE DE JANKEN

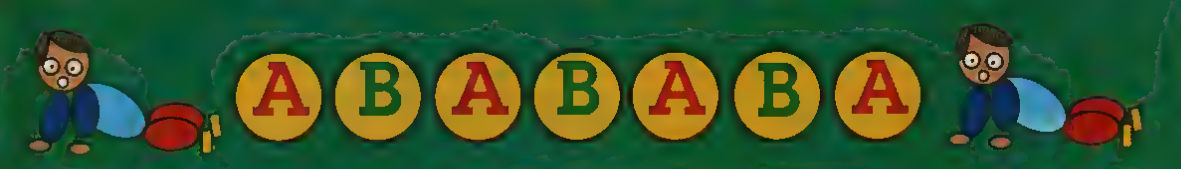
1 et 2 · Ne prenez pas la moto, vous risqueriez de rater la vie supplémentaire de ce niveau. Par contre achetez le bracelet magique, il est fort utile

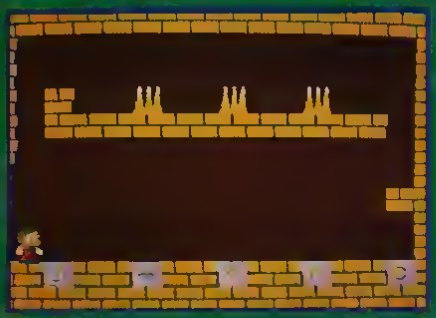
3 · Servez vous de l'onde dévastatrice et ce niveau ne posera pas de problèmes

4 · Cassez le bloc et prenez une nouvelle vie

5 Encore un bracelet magique. Ainsi vous en aurez un en réserve

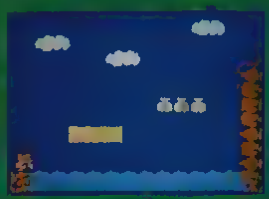
6 . PARPLIN est de retour! Après deux coups de ciseaux, il se met en rogne et, sur un coup de tête, tente de se venger bassement. Une manière efficace de l'avoir est de sauter à droite de son corps et de frapper trois fois la tête quand elle passe à portée de poing



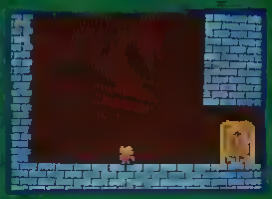


[illegible] : JANKEN LE GRAND ne s' avoue pas vaincu! Il ne veut pas s' en tenir [illegible] une [illegible]ple défaite au jeu Pour libérer le monde des miracles de son tyran, ALEX KIDD doit le battre en combat singulier
JANKEN lance des boules d' énergie mortelles Courez vite v[illegible] mettre devant lui, le plus près possible Ici vous serez totalement protégé Maintenant entre deux attaques, sautez et frappez la corne de son casque son seul point sensible Au bout de trois coups JANKEN se changera en statue de pierre et laissera tomber la médaille de pierre de lune Prenez [illegible]a et montez voir la princesse LORA, qui est retenue prisonnière

NIVEAU 15 LE LAC CRAGG



[illegible] : [illegible] il y a [illegible] secrète [illegible] couronne magique



2 Amenez ALEX vers la droite, [illegible] utilisera [illegible]es médaillons de la lune et du soleil pour ouvrir la porte

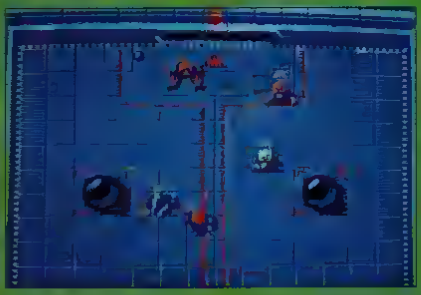
[illegible] et 4 Voilà la salle au trésor où le destin de la [illegible]té de RADAXIAN va se jouer. Cliquez sur la pierre de HIROTA dans le menu et vous verrez un code s' afficher à [illegible] écran. Pour activer le [illegible]ode, il f[illegible]t marc[illegible]er sur c[illegible]aque symbole selon une combinaison précise Elle s' obtient en lisant la pierre de haut en bas et de droite à gauche. Si vous avez bien suivi cet ordre, la c[illegible]uronne [illegible]gique apparaîtra et avec elle la paix reviendra dans le monde des miracles JANKEN LE [illegible]RAND ne sera plus qu' un souvenir et le père d ALEX, le roi tonnerre, pourra enfin régner de manière juste et équitable sur son royaume.

ZAPPING

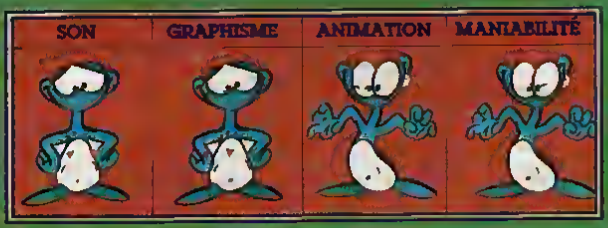
SPEEDBALL

MIRRORSOFT

MASTER SYSTEM



Après avoir triomphé sur micro voila quelques années, Speedball arrive enfin sur la Master System Il s agit d'un sport futuriste qui se rapproche du handball, mais en beaucoup plus violent Le jeu se déroule dans une arène bordée de murs et qui comporte deux buts placés à chaque extrémité Le but du jeu consiste bien sur à marquer plus de buts que l'adversaire et pour ce faire tous les coups sont permis Il n y a pas d'arbitre pour vous donner un carton jaune, alors n'hésitez pas à frapper un adversaire pour lui prendre la balle, c'est la méthode la plus efficace Des icones apparaissent parfois sur le terrain et il faut les ramasser afin d'améliorer les caractéristiques de vos joueurs Vous participez à un championnat dans lequel vous affrontez des équipes de plus en plus fortes, mais vous avez également la possibilité de jouer avec un copain ce qui donne des parties aussi passionnantes qu'animées

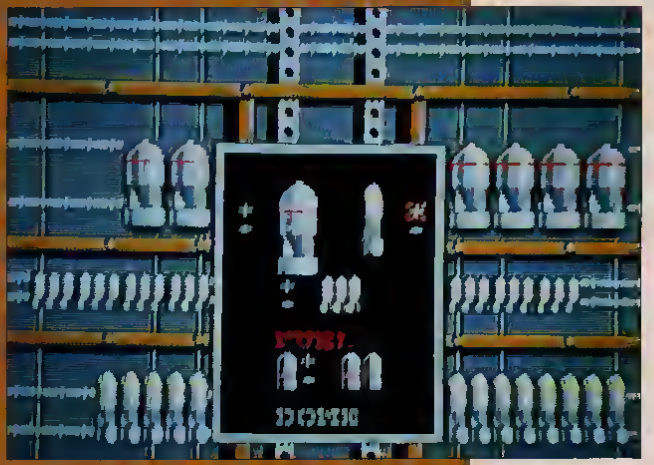


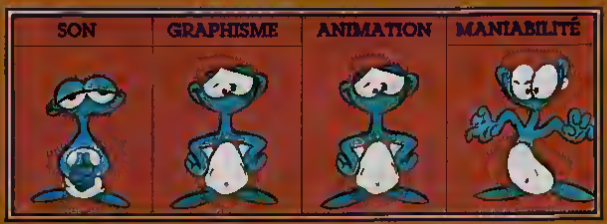
MASTER SYSTEM

SEGA

ACE OF ACES

Ace of Aces vous propose de devenir un as de la RAF lors de la dernière guerre mondiale. Quatre missions vous sont proposées: destruction des V-1 qui menacent Londres, combat aérien contre les chasseurs et les bombardiers allemands, bombardement d'un train au dessus de l'Allemagne, ou encore la destruction des sous-marins ennemis dans l'Atlantique. Mais quelle que soit la mission sélectionnée, vous devrez faire face aux attaques des chasseurs ennemis en vous dirigeant sur votre objectif et au retour également. Vous choisissez votre armement en fonction de la mission à effectuer et vous pouvez emmener des réservoirs de carburant supplémentaires, mais plus votre avion est lourd moins il est maniable. Ace of Aces est un shoot them up très réaliste qui comporte des ingrédients de simulation, sans jamais devenir trop complexe.

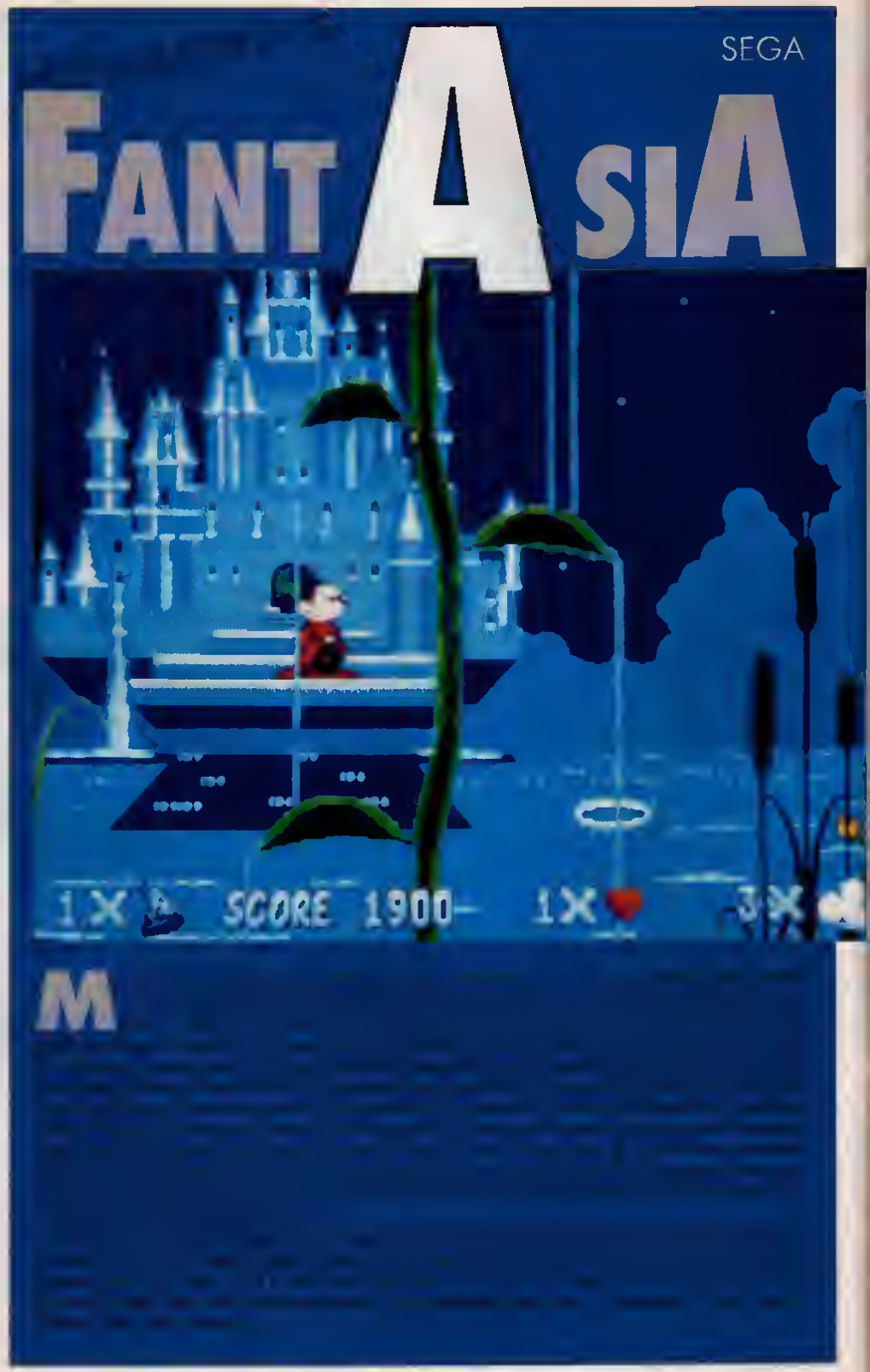




ZAPPING

SEGA

FANTASIA



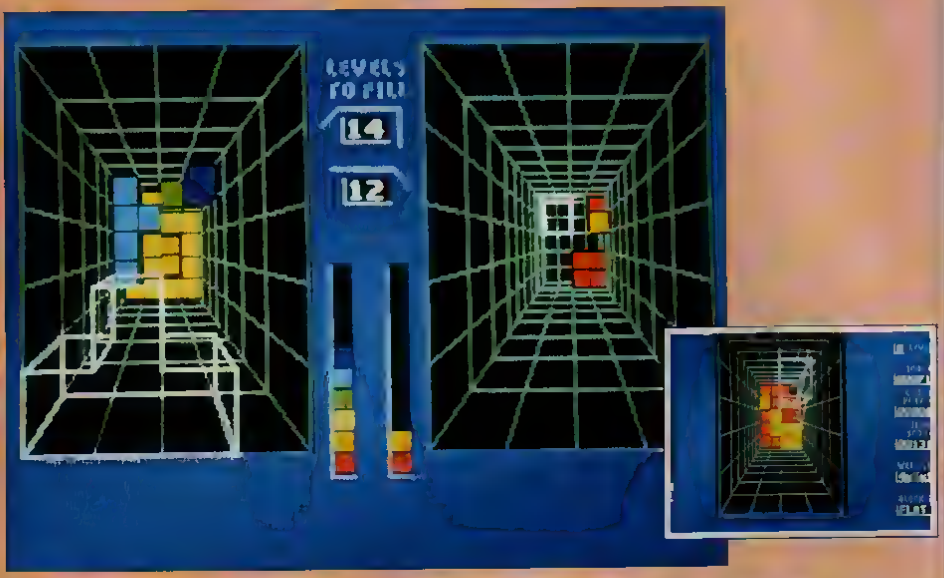
SCORE 22000
SCORE 500
SON
GRAPHISME
ANIMATION
MANIABILITÉ

ZAPPING

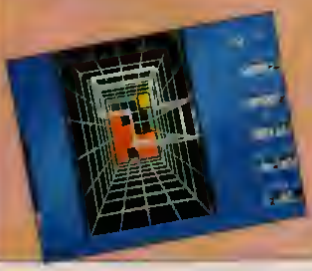
MEGADRIVE

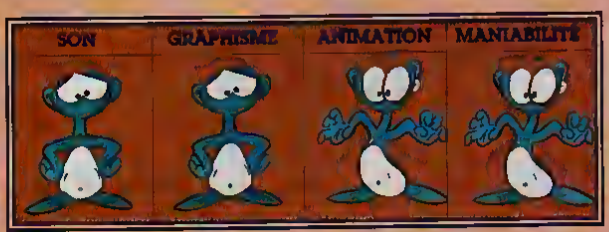
BlockOut

ELECTRONICS ARTS



Avec Block Out, le principe de Tetris est développé en trois dimensions. Maintenant vous manipulez des pièces géométriques qui apparaissent au sommet d'une cheminée de plusieurs étages. Ces blocs tombent lentement au fond de la cheminée. Des quadrillages sur les murs sont là pour vous aider à vous repérer.
Vous devez vous arranger pour que chaque pièce s'encastre comme un puzzle de façon à compléter un rangée qui disparaîtra, laissant plus de place pour manoeuvrer. Un système de couleurs permet de distinguer les différentes profondeurs. Plus vous complétez de rangées et plus votre score est élevé; le but du jeu étant de tenir le plus longtemps possible. La partie se termine quand les blocs atteignent le sommet de la cheminée. Et si jamais vous trouvez ça trop facile (il en faut!), le tableau d'options vous permettra de choisir la surface de jeu et la forme des pièces (nombres de cubes, en 3 dimensions ou non). Des combinaisons préréglées sont déjà présentes, allant du très simple au casse tête chinois.
Les pervers qui aiment bien se prendre la tête à deux pourront se mesurer l'un contre l'autre. Une fois qu'ils seront habitués à penser en trois dimensions, tous ceux qui ont passé des heures à jouer non stop à Tetris, cherchant vainement une fin à ce jeu diabolique, retrouveront le même plaisir de jouer sur Block Out.





MEGADRIVE

Centurion

ELECTRONICS ARTS

Ce[illegible]on e[illegible]me qui re[illegible]tion [illegible] jeu, vous ne [illegible] que la provin[illegible]. Co[illegible] petite [illegible] suffit pas à [illegible] empire il va f[illegible]t co[illegible] Pour vous y aider, v[illegible] l'entière armée [illegible] sol[illegible] Donnez leur l'ordre d'envahir les Alpes [illegible] refus [illegible] ée engagez vos troupes dans un combat [illegible] Une [illegible] de voir le déroulement des combats comme si vous y étiez [illegible] combat de vos légions et regardez les écraser l'ennemi. Voilà [illegible] bien remplie Maintenant vous pouvez organiser des [illegible] per dans une petite séquence animée!) En les gagnant, vous [illegible] votre [illegible] et votre bourse Le peuple sera content et vous aussi. Une fois [illegible] de plusieurs provinces, vous pourrez y fixer le tribut à payer. Si [illegible] ces conquises, elles peuvent même devenir vos alliées. Elles [illegible] les troupes et rendront votre armée plus puissante Quand vous aurez [illegible] pourrez renforcer vos troupes ou bien construire une flotte et aller [illegible] de la mer Lors des scènes de combat navals, vous dirigerez votre [illegible] navire amiral Vous pourrez alors lancer des flèches, utiliser les catapultes [illegible] donner l'abordage

Si [illegible] êtes un véritable stratège adoré par le peuple, il se peut même que [illegible] le titre suprême de César Mais quelle que soit votre tactique, ne vous [illegible] les chemins mènent à Rome!

[illegible] me de codes permet de sauvegarder la partie

SON	GRAPHISME	ANIMATION	MANIABILITÉ

ZAPPING

MEGADRIVE

TOEJAM AND EARL

SEGA

T°

SON	GRAPHISME	ANIMATION	MANIABILITÉ

MEGADRIVE

FLICKY

SEGA

Alor que dans la plupart des jeux, la vio-le ce fait loi et la mort est courante ai dit on pas shoot em'up, tuez les tous ! FLICKY est un jeu moraliste où le seul souci du héros est de sauver des vies innocentes d'une fin tragique Dans ce jeu de plateau, vous êtes FLICKY l'oiseau bleu défenseur des pauvres petits poussins sans défense Aidez les à échapper aux terribles félins et des lézards qui cherchent à les croquer Arraxhez les aux griffes de ces monstres et faîtes les sortir de la pièce ils seront enfin en sécurité Pour faire fuir les prédateurs, vous pouvez leur envoyer des pots de fleurs, des téléphones ou bien des bouteilles Si vous ramenez tous les poussins d un seul coup vous aurez un score plus élevé Parfois il y a des bonus sous forme de diamants et tous les deux niveaux, un stage bonus (dans lequel il faut récupérer les poussins qui tombent dans un panier permet d'augmenter son score

SON	GRAPHISME	ANIMATION	MANIABILITÉ

ShootAgain

SHOOT AGAIN, 145 rue de flandre 75019 Paris
(16-1)40.38.02.38 et (16-1)40.34.36.26

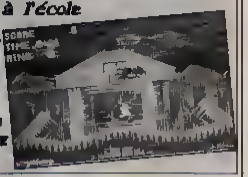
GAME GEAR

La console de la rentrée

JOUEZ OU VOUS VOULEZ !

Vous possédez une MEGADRIVE ou une MASTER SYSTEM, vous aimez la qualité de vos jeux SEGA, alors retrouvez ce plaisir partout où que vous soyez, en voiture, en avion, à la plage, à l'école ou même dans votre lit, pensez à la GAME GEAR.

Découvrez GG Shinobi, Wonder boy, Dragon crystal, Columns, Super Monaco GP, et des dizaines d' autres petites merveilles. Découvrez le plaisir de jouer. LE VRAI !



Des stars pour votre console

Megadrive Master system Gamegear

SPIDER-MAN SONIC FANTASIA MICKEY MOUSE SHINOBI

Vous n'habitez pas Paris, vous ne trouvez pas le jeu que vous désirez dans votre région :

Contactez-nous

Nous sommes spécialisés dans la Vente Par Correspondance, renseignez-vous au :

(16-1)40.34.36.26, (16-1)40.38.02.38

Nous sommes le revendeur consoles de France

MEGADRIVE 1 290F

Avec "Altered beast" et une manette

La première 16 bit, un son extraordinaire en stéréo (par la prise casque), une palette de couleurs fabuleuses et des capacités tout aussi impressionantes que le nombre de jeu déjà disponible.

Moonwalker, Arrow flash
Fantasia Mais aussi :
The revenge du basketball, du
of shinobi soccer, du football
Golden axe américain, du
Last battle baseball, de l'
Super hang on aventure, de l'
Alex kidd humour, de l' action,
Mickey mouse de l' arcade, du
The strider suspens et le reste
Super hang on aussi...
Ghouls'n ghosts
Wonder boy III
Thunder force III

X Oui je désire recevoir votre catalogue de jeux exclusivement SEGA et joint 4.60 F en timbres à mon envoi

SEGA est une marque déposée SONIC

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Ville .....
Code postal ..... Date .....
Téléphone ..... Signature .....

Bon à découper et à retourner à SHOOT AGAIN
145 Rue de flandre 75019 Paris

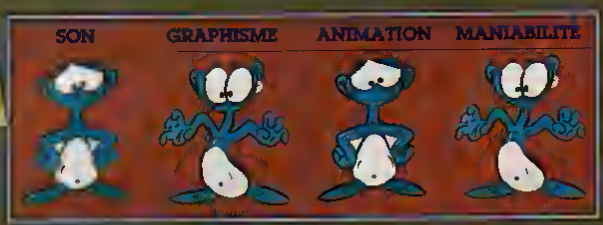
Sonic est un personnage déposé par SEGA, Gamegear, Megadrive et Master system sont des marques déposés

ZAPPING

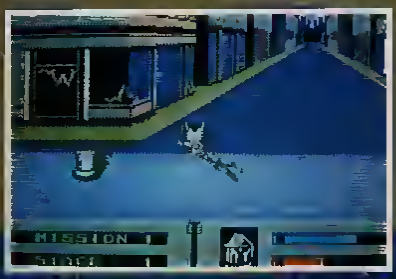
MEGADRIVE

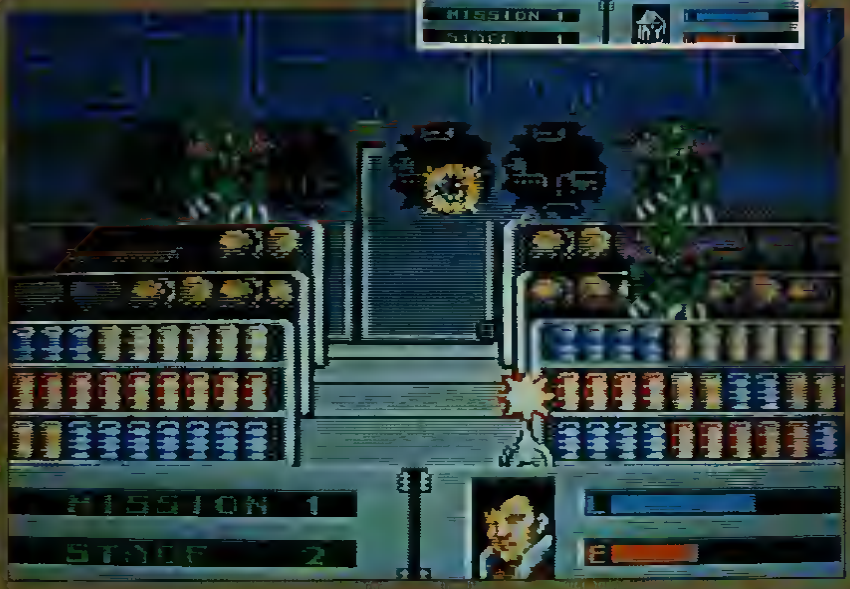
AlienStorm

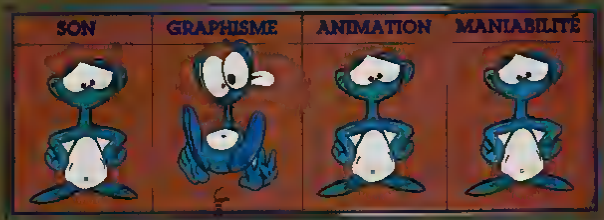
Encore une fois, les aliens
une fois, il va falloir leur
chez eux avant qu'on s'en
us avez le choix entre trois personnages différen
acun ayant des armes qui lui sont propres. Les t
re de vitalité et une barre d'énergie. vitalité
s que l'énergie montre l'état de vos armes. Tant
aire appel à une aide extérieure qui balaie
d'énergie se retrouve à zéro, les armes
la main sur les gros aliens Des séquences
es qui remontent le niveau d'énergie deve
des laboratoires de tous les aliens qui
es Après avoir fait place nette, vous con tre
ère des aliens et les forcer à quitte la terre *Alien Storm* peut se
ultanément (sur Mégadrive uniquement) Une option permet au
la partie en cours à tout moment.



MASTER SYSTEM





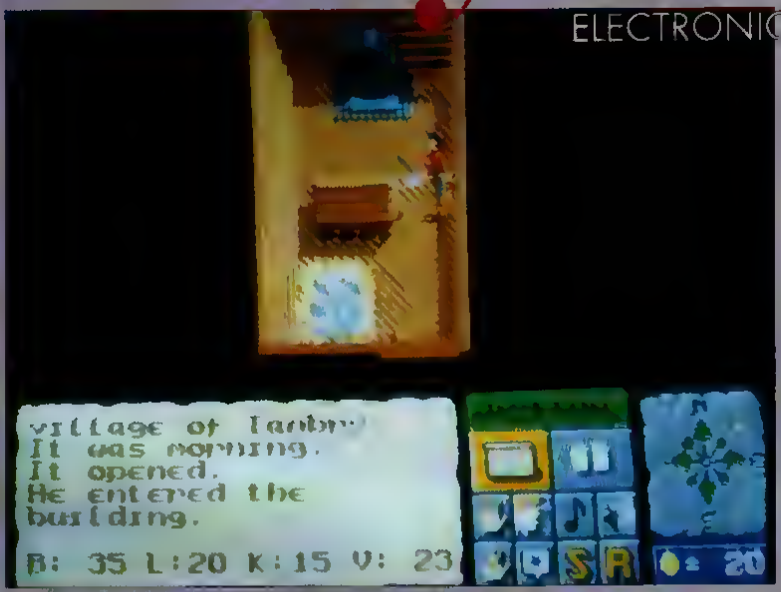


ZAPPING

MEGADRIVE

FaeryTale

ELECTRONICS ARTS

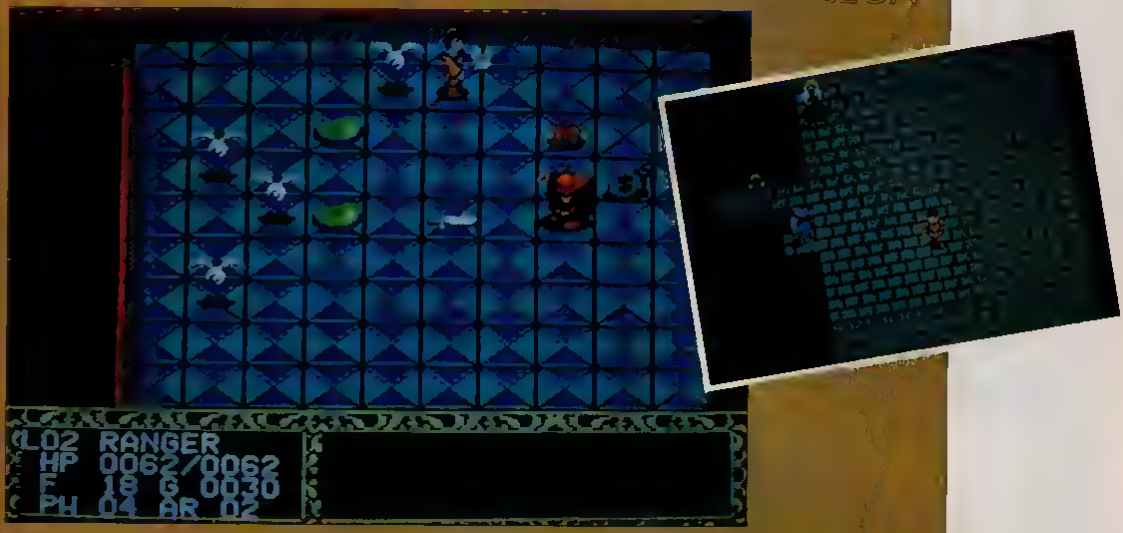


Il y a bien longtemps vivaient trois frères dans un pays lointain, très lointain Tout était au mieux dans le meilleurs des mondes Malheureusement,il y eut une année terrible où une vague de mal à l'état pur déferla sur la région de nos trois pauvres frères Pour couronner le tout, le talisman qui protégeait leur village fut volé Sur son lit de mort, leur père leur fit promettre à tous trois de faire leur maximum pour retrouver le talisman, seul rempart que possèdent les pauvres villageois contre le Chaos rampant qui est à leur porte Dans Faery tale, vous dirigez un des trois courageux frères dans un monde vu en perspective Vous devrez explorer des châteaux, des cimetières et des caves, rentrer dans les maisons, fouiller les cheminées,et bien d'autres choses encore Un menu d'option permet de vérifier son équipement, fouiller des pièces, parler aux gens ou donner de l'or Au départ, vous ne savez pas grand chose et il faudra parler avec les gens pour en apprendre plus sur le monde d'Holm Seulement, il y en a qui sont du genre à pas beaucoup parler Alors fatalement, vous devrez faire des combats Ceux ci se passent en temps réel, les monstres vous courent après et n' attendent pas sagement leur tour pour vous faire la peau Si vous gagnez un combat, vous pourrez fouiller les morts pour récupérer leur équipement C'est la loi du plus fort! Ici, il n y a pas de place pour les sentiments Tuer ou être tuer, à vous de décider

MEGADRIVE

FatalLabyrinth

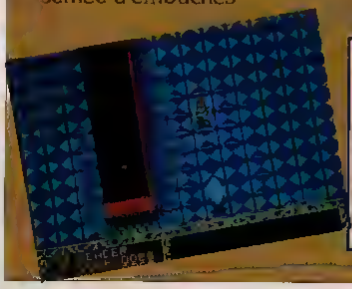
SEGA

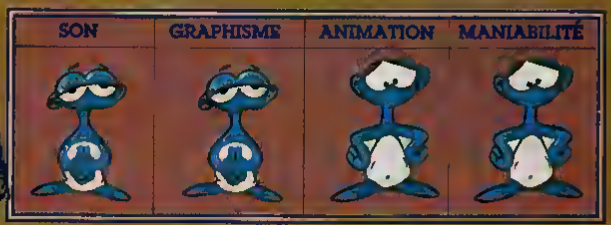


Le château de Dragonia vient de renaître subitement de ses cendres et les affreuses goules qui y habitent ont volé la coupe sacrée, source de lumière et de vie. Si quelqu'un ne se dévoue pas pour aller à la recherche de cet objet sacré, le monde sera plongé pour toujours dans les ténèbres.

Vous etes Trykaar, un courageux jeune homme qui s'est porté volontaire pour cette mission d'une importance capitale. Armé d'une simple dague et d'une armure légère, il s'en va seul affronter les tembles dangers de Dragonia. Il devra trouver son chemin dans un nombre incalculable de salles (réparties sur 30 étages) truffées de monstres de plus en plus meurtriers qui vont lui barrer la route. Pour se défendre, il trouvera des restes d'équipement abandonnés par les aventuners malchanceux morts dans ce château. Des armures plus résistantes, des haches de combat, des arcs et des javelots. Mais aussi avec un peu de chance, des anneaux, des bâtons et des scrolls magiques qu'il pourra utiliser en cas critique. A force de tuer des monstres, Trykaar deviendra plus puissant et plus résistant et il sera capable finalement de défaire même les plus puissants de ses adversaires.

Des passages secrets le conduiront dans des salles cachées pleines de trésors ou de nourriture qui lui permettront de tenir le coup jusqu'au bout. Il lui faudra beaucoup de courage pour mener sa mission à bien car la route est longue jusqu'à la coupe sacrée et elle est semée d'embûches.





ZAPPING

MEGADRIVE

King's Bounty

L[illegible]ceptre de l'ordre [illegible] été [illegible] un ennemi de la couronne. Le bon roi [illegible] situation est critique, vraiment critique. Votre tâche est de constituer u[illegible] mercenaires et de partir [illegible] la recherche du sceptre perdu. Après avoir [illegible] leaders [illegible] faut construire votre armée. Vous avez le choix parmi 25 [illegible] druides, dryades, dragons et vampires. [illegible] que vous avez de quoi les payer. Une fois v[illegible] pourrez explorer les quatre [illegible] (a pied ou en [illegible] de[illegible] combat[illegible] des sorts utiles [illegible] vous sortir des mauvaises passes. [illegible] vous arrivez à [illegible]nquérir un chât[illegible] augmentera et [illegible] de nouvelles troupes. Mais [illegible] il se passe une semaine sans que vous [illegible] hommes, ils n'h[illegible]ert[illegible] [illegible]
[illegible]u des combats [illegible] um. Aucunes règles com[illegible] e savamment doser l[illegible]ssance de s[illegible] armée.
[illegible] vous faites une action importante dans le jeu (découverte [illegible] renegat etc.) vous gagnez un morceau de carte. Une [illegible] s pourrez enfin faire des fouilles à la recherche du sceptre de l'ordre, et [illegible] royaume.
[illegible]unty est un wargame simple et amusant. A conseiller aux débutants.
[illegible] de code permet de reprendre une partie en cours.

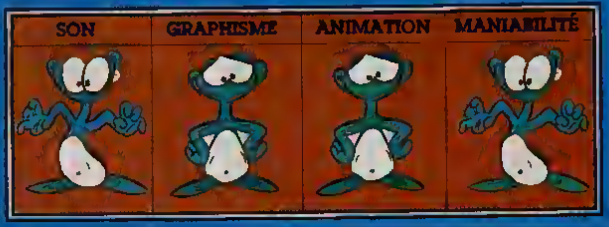
MEGADRIVE

Starflight

ELECTRONIC ARTS

Interstar est en effervescence. En effet, on vient de mettre à jour des vestiges qui prouvent l'existence d'anciens habitants de la terre. La terre ce ne serait donc pas une légende ! Vous avez été désigné pour monter une expédition. Votre but : retrouver la terre de vos ancêtres. Avant de pouvoir parcourir l'espace sans fin, vous devrez recruter et former un equipage de six personnes parmi les quatre races connues (à moins que vous n'ayez une préférence pour les androïdes). Ensuite il faudra construire votre vaisseau, lui donner un armement et prévoir des unités de transport pour visiter les planètes étrangères. Mais dans l'espace, vous devrez découvrir de nouvelles planètes, les analyser pour savoir elles sont habitées ou bien si leur sol a une quelconque valeur. Si vous voulez remplir votre compte en banque, il faudra atterrir et capturer des aliens et remplir votre cale de minerais précieux pour les revendre très cher auprès d'Interstel. Parfois vous découvrirez même des objets étranges laissés par des civilisations inconnues. Dans l'espace, vous communiquerez avec des races étrangères : certaines seront hostiles et il faudra alors se battre. Relevez vos boucliers et tenez le mécano prêt à reparer tous dommages si vous voulez retrouver un jour la terre.

Avec Starflight, pas moins de 800 planètes attendent votre venue. Et n'oubliez pas : la terre est la terre.



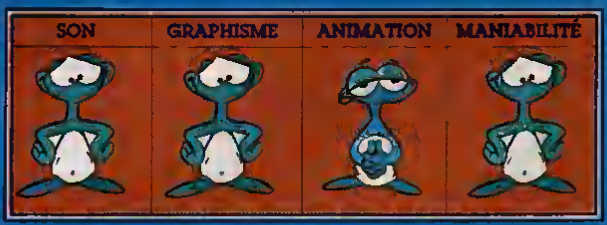
ZAPPING

MASTER SYSTEM

XENON II

MIRRORSOFT

Le classique des Bitmap brothers arrive sur Master System Ce shoot em up à scrolling vertical reproduit à peu près fidèlement les caractéristiques de son aîné sur Amiga Les niveaux sont les même et les options pour customiser votre vaisseau sont toujours aussi nombreuses Même si les ennemis sont moins diversifiés, des vagues d'aliens n'arrêtent pas de déferler sur vous A chaque fois que vous en détruisez une, votre compte bancaire intergalactique sera crédité d'une nouvelle somme qui vane selon les aliens Tout cet argent vous servira pour acheter de nouvelles armes et transformer votre petit vaisseau modulaire en une super machine de guerre Dans certains niveaux, des bonus vous donneront des armes supplémentaires ou vous redonne de l'énergie Souvent vous rencontrerez un marchand d'armes en tous genres qui se fera un plaisir de racheter vos options ou de vous en vendre des nouvelles Le passage au niveau suivant est gardé par un énorme boss et les armes supplémentaires que vous aurez acheter chez le marchand ne seront pas de trop pour en venir à bout Les nombreuses armes optionnelles de Xenon II en font un jeu dont la difficulté est croissante et bien dosée

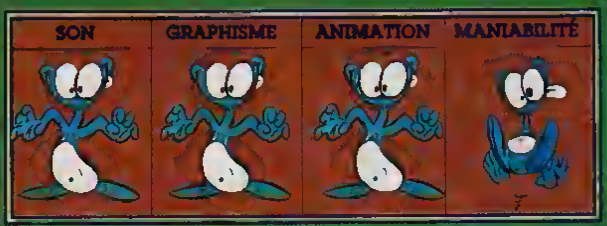


MASTER SYSTEM

BUBBLE BOBBLE

SEGA

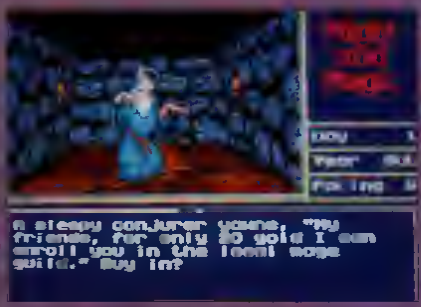
A



ZAPPING

MEGADRIVE

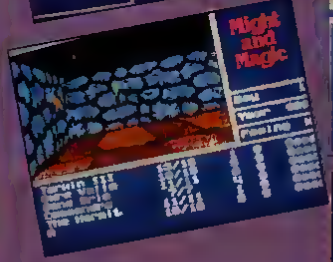
Might and Magic



ELECTRONIC ARTS

Les jeux de rôles purs et dur[illegible] leur [illegible] Phantasy Star ou de Swo[illegible] Vermil[illegible] d'aventure animé Non Might & Magic [illegible] Vous dirigez une partie composée de huit pe[illegible] ristiques générales (force dextérité intelligence, [illegible] ge talents pour les personnaliser Vous devrez [illegible] pour les équiper, sans compter les nombreux [illegible] de votre quête Tout au long des donjons et des [illegible] immense, pas moins de 250 monstres différents [illegible] ce qui concerne la magie les magiciens et les prêtre[illegible] le combat et l'exploration

Might & Magic est un jeu grand, très grand! Les [illegible] lui. Heu[illegible] pour vous aider à progresser dans cette aventure [illegible] vous est [illegible] des cartes et des indices qui vous empêcheront [illegible]



MEGADRIVE

TECHNO SOFT

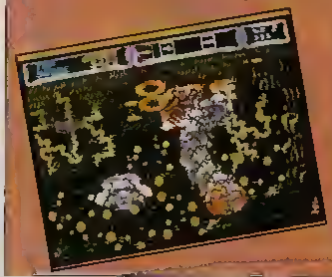
ThunderForce III

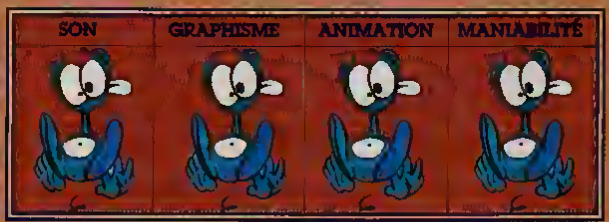
Les héros du précédent volet on du pain sur la planche ORN, l ordinateur fou créé par les humains il y a bien longtemps s'est mis dans la tête de détruire ses concepteurs C'est plutôt gênant alors il va falloir lui couper le jus avant qu'il ne réalise son plan

Thunder Force III est une référence en la matière qui utilise à merveille le principe du petit vaisseau modulaire qui gagne en puissance au cours du jeu Les options sont démentielles lasers, tirs à tête chercheuse, onde d énergie missiles (et c est tant mieux vu la résistance que l'on rencontre) Tous les tableaux sont vraiment différents les uns des autres planètes glacées ou en éruption, caves sombres ou dédales sous-marins qui sont peuplées de monstres adaptés à leur milieu et deux énormes boss viendront vous bloquer la route

La réalisation technique est impeccable scrollings différentiels et sinusoïdaux, animations fluides qui ne ralentissent jamais sprites énormes occupant les trois quarts de l'écran il n y a vraiment rien à redire! Coté son les musiques sont carrément géniales et pour les maniaques du genre il y a même un tableau secret à la R-Type avec un vaisseau géant qui fait plusieurs tableaux

Thunder Force III est un jeu dément que tous les maniaques du joystick se doivent d'avoir





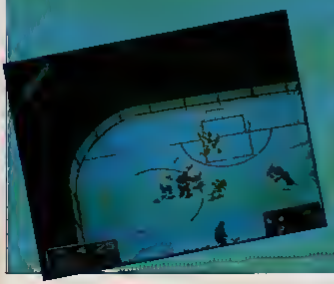
ZAPPING

MEGADRIVE

ELECTRONICS ARTS

EA HOCKEY

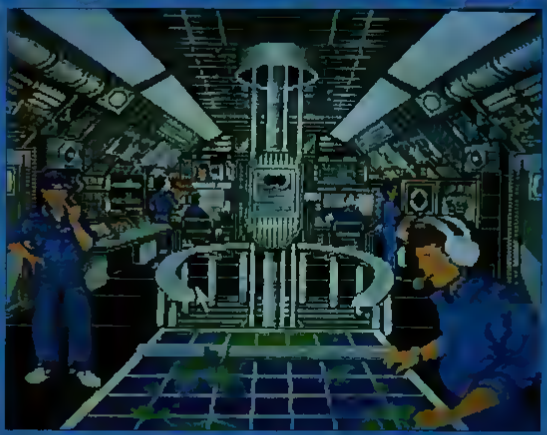
La première simulation de hockey sur glace fait son apparition sur Megadrive. Vous avez le choix entre plusieurs équipes internationales pour faire un match amical ou bien play off. Les matchs se déroulent en 5, 10 ou bien 20 minutes et vous pouvez jouer seul ou bien à deux (en équipe ou l'un contre l'autre). Dans EA Hockey, on contrôle un joueur à la fois et il est possible de passer de l'un à l'autre d'un simple coup de bouton. Vous pouvez faire des passes, tirer en l'air ou encore foncer à fond dans l'adversaire pour le déposséder du palet. Si vous décidez de progresser en solitaire, il faudra alors slalomer entre les adversaires jusqu'au but adverse. Lorsque la possession du palet est indécise, l'arbitre organise un entre-deux pour départager les contestataires (une fenêtre apparaît pour montrer les deux joueurs en action). Si votre technique de jeu est trop violente, des bagarres vont éclater et il faudra dinger votre joueur dans un petit jeu de combat : frappez au ventre ou à la tête, reculez pour éviter les coups de l'adversaire. N'hésitez pas ! De toutes façons, les bagarres se terminent généralement par une mise en touche. Dans un sport aussi violent que le hockey, les pénalités ne manquent pas et les expulsions sont monnaie courante. Malgré les apparences, EA Hockey est une simulation de sport, pas un beat'em up !!



MEGADRIVE

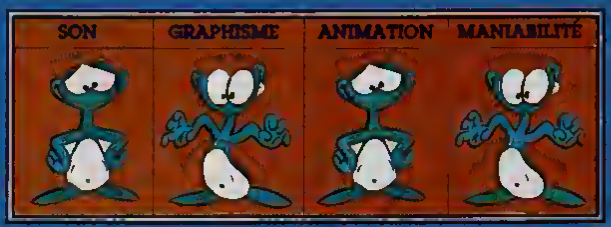
SEGA

688 Attack Sub



Bienvenue a bord du 688 attack sub le plus puissant des sous-marins americains qui ait jamais navigue sur (et sous) les sept mers. Tout a pour espion silencieux et terrible machine de guerre [illegible] y a pas une seule situation qu il ne soit capable d affronter. Cette petite merveille est idéale pour patrouiller les eaux territoriales ou reconduire tout bâtiment étranger qui se serait egaré par hasard dans une zone interdite. Cette simulation sous-marine vous permet de prendre le controle du 688 ou bien de l A fa equivalent soviet que en la matière. De nombreux scénarios vous sont proposes allant du simple exercice de routine à la guerre totale. Après avoir reçu votre ordre de mission donnez l ordre de plonger et [illegible] le requis lancez droit sur votre proie de predilection. Pour mener à bien votre tache vous avez [illegible] personnel compétent sous la main. Après avoir défini les points clés de votre course sur la carte un officier se chargera de maintenir le cap conformément à vos ordres et vous tiendra au courant de sa voix suave et digitalisee. Un sonar hyper sophistique detectera toutes masses se mouvant dans l eau [illegible] ailleurs avant de lancer les torpilles. Il faudra faire une analyse de chaque écho présent a l ecran (après tout ce serait dommage de faire exploser une pauvre baleine en petits morceaux.

Une fois la cible dûment reconnue et les tubes de lancement chargés [illegible] ne vous reste plus qu à appuyer sur le bouton et à releve le periscope pour assister au spectacle. Mais la partie n est pas facile! Les ennemis ne sont pas manchots et vous devrez écoper de nombreux trous dans la coque avant de terminer ce jeu. A notre [illegible] est préférable de connaître le russe pour piloter l engin soviétique.



ZAP

MEGADRIVE

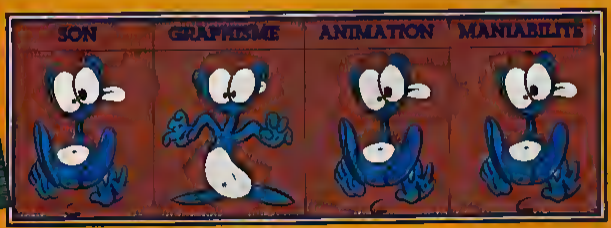
SEGA

STREETS OF RAGE

La panique est dans la ville. Un nouveau syndicat comme il a pris le contrôle de tous les points névralgiques de la cité. Même la police métropolitaine est vendue!! Les magasins sont pillés et la violence est monnaie courante. De jour comme de nuit, les rues ne sont plus sûres. Trois jeunes policiers rompus aux techniques de combat à main nue décident de mettre un terme à ce chaos. Comme la loi est impuissante, Hawk, Wolf et la jolie (mais néanmoins agressive) Blaze ont décidé de se mettre hors la loi et de combattre le crime avec ses propres armes: la violence!! Désormais, ce sera coups pour coups! Avec un tel scénario, Streets of Rage ne pouvait être que démentiel!

Et le pari est tenu: le jeu est à la hauteur de son scénario apocalyptique. Seul ou à deux joueurs simultanément, vous dirigez un des trois héros à travers huit niveaux. Chaque personnage possède sa propre technique. Hawk est un expert dans les arts martiaux, et sa technique est dévastatrice. Wolf, quant à lui, préfère la boxe bien que ses coups ne soient pas très légaux. Blaze est une adepte du judo et sa rapidité en a surpris plus d'un. A chaque instant, les coups pleuvent: coups de coude, coups de pied retourné, planchettes japonaises et sauts périlleux au dessus des adversaires. En cours de route, ils pourront récupérer des battes de base-ball, des couteaux, des bouteilles et même du gaz lacrymogène! Et si la situation devient trop critique, ils peuvent faire appel à une voiture de police qui détruit tout ce qui bouge en inondant le tableau à coups de bazooka et de lance-roquettes. Les plus experts pourront combiner les deux joueurs pour exécuter des prise spectaculaires. A la fin de chaque niveau, le classique Boss vous attend de pied ferme pour vous mettre la pâtée (à deux joueurs, il faudra affronter deux Boss au lieu d'un seul!). Heureusement, il suffit de casser quelques cabines téléphoniques pour récupérer des bonus qui vous permettront de tenir le coup.

Streets Of Rage est le meilleur beat em up actuellement disponible sur la Megadrive! Les graphismes sont vraiment beaux et la musique house cartonne un maximum!!!



Le Hors série CONSOLES NEWS chez vous !

Bon de commande à adresser avec votre règlement à: **JOYSTICK • Consoles News** • 103 Bd Mac Donald • 75019 Paris

Oui! Je veux recevoir Le HS Guide Consoles News, chez moi, parce que sans lui, je suis complètement paumé.

Je joins mon règlement de ☐ **(40F pour la France métropolitaine, ou 50FF pour le reste du monde)**

Nom _____ **Prénom** _____

Adresse _____

CP _____ **Ville** _____ **Tel:** _____

Age _____ **J'ai la console:** _____

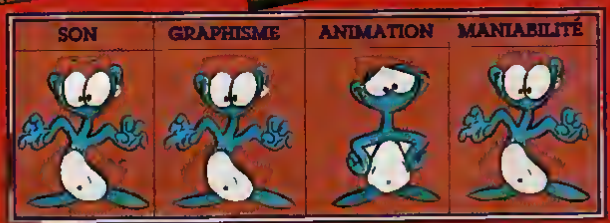
ZAPPING

MEGADRIVE

SEGA

PHANTASY STAR III

Tout se présentait pourtant si bien Le jour était venu pour vous Rhys, d'épouser la mysténeuse Maia celle-là même que vous aviez découverte sur les rivages du royaume de Landen le royaume de votre père Mais alors que vous vous dirigiez main dans la main vers l'autel surgit un Dragon qui vous arracha votre bien aimée! N écoutant que votre Amour vous décidez contre les conseils de votre père inquiet pour vous de partir à sa recherche Ainsi commence la première des sept aventures que vous propose Phantasy Star III des aventures qui vous emmèneront au travers de trois générations de personnages vers l une des quatre fins possibles Munie d une pile de sauvegarde qui vous sera fort utile, Phantasy Star III s avère dépasser en beauté mais aussi en difficulté son illustre prédécesseur



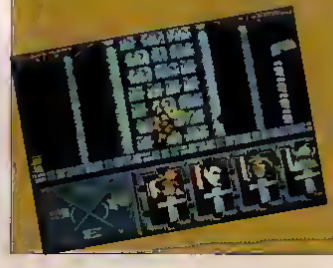
MASTER SYSTEM

US GOLD

HEROES OF THE LANCE

Heroes Of The lance est un jeu d'exploration peuplé de trésors et de créatures maléfiques Vous allez vivre les aventures des héros de la saga de Dragonlance tour à tour dans la peau de Reistlin le sombre magicien ou bien du petit Kender armé de son fameux hoopak une fronde terrible Pour rétablir le fragile equilibre entre le bien et le mal il faudra trouver l antre du terrible dragon rouge et le détruire

Chaque personnage est défini par des caractéristiques générales force dextérité, intelligence,etc. et possède des points de vie (comme à "Donjons & Dragons") Tout le jeu se déroule en vue de profil avec un scrolling horizontal Vous dirigez un des huit personnages au choix, chacun ayant des avantages différents coups puissants, magie ou armes de jet Ils peuvent marcher, courir, sauter et se battre contre les nombreux monstres qui peuplent ce monde d'héroic fantasy Gardes, démons ou bien nains du chaos, autant de farouches adversaires qui feront tout ce qui est en leur pouvoir pour défendre le dragon rouge Pour corser l'affaire, des pièges sont cachés un peu partout, prêts à se déclencher à votre passage Goldmoon la prêtresse est là pour redonner force et courage aux guerriers blessés et le magicien pourra toujours pendant ce temps protéger son équipe avec les puissants sorts magiques dont il dispose Le secret de ce jeu repose dans un bon travail d'équipe!



CONSOLE

NE VOIS-TU RIEN VENIR ?...

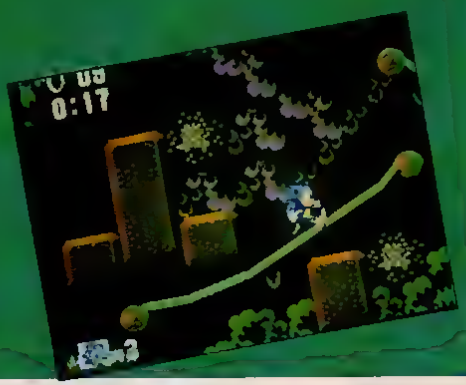
MASTER SYSTEM

sonic

Ca est! Sonic le hérisson déb ule sur Mastersystem. P ur ac ue lur les programmeurs de Séga ont exploité à f nd les capacités de a ac ne veut sauver les pet ts an maux ransformes en me hants bots par e docteur Robotnik. Son devr se ta l er un c emin travers u e ouzai e de n ve à la base aerienne de nf me docteur. Certains niveau present dans la vers Séga ve é é e ev a d autres sont totalement inédits (comme le pont). Avec n scrolling multi-dire e n le et coulé. Sonic doit toujours recuperer les anneaux s veut survivre aux attaques d bots et aux nombreux pieges qui loquent sa ute. Avec sa fameuse atta ue supers que, il mettra Robotnik au p e d ur e l ob igera à l berer ses petits camarades.

Sonic est une super onver ion de la ve ion Mégadrive jeu digne de la ouvelle ma de Séga.

(Disponible à la fin de l annee)



00
0:08
18
:19
00
0:01

MASTER SYSTEM

Shadow Dancer

Contrairement au jeu du même nom sur Mégadrive, Shadow Dancer est l'adaptation du jeu d'arcade (bien que le chien soit apparemment resté à la fournère) Avec votre seul sabre et quelques shunkens, vous allez devoir déjouer les plans de conquête d'un syndicat du crime puissamment armé Sauter par dessus les flammes, récupérer des bombes prêtes à exploser, passer les méchants à la moulinette, la vie d'un ninja n'est vraiment pas de tout repos Heureusement, dans les situations les plus critiques, vous pouvez faire appel à la magie du ninjutsu, composée de plusieurs sorts très puissants En plus, pour passer de niveau, il faut affronter des boss plus hargneux les un que les autres qui vous donneront bien du fil à retordre
(Disponible en novembre)

MEGADRIVE

SpeedBall II

MIRRORSOFT

D[illegible] et [illegible] turi [illegible] je fa t fureur [illegible] Speed Ball [illegible] ans [illegible] port [illegible] de [illegible] lus forts fon leur [illegible] Deux [illegible] qu'il faut [illegible] goa s [illegible] De [illegible] e vou rendre [illegible] et [illegible] aque [illegible] veau dan [illegible] équipe [illegible] gmenter [illegible] es [illegible] re [illegible] rs arm [illegible] qu [illegible] Spee [illegible] te d [illegible] allures de [illegible] up [illegible] Apres [illegible] rr part per [illegible] hamp [illegible] at [illegible] pas [illegible] t amica [illegible] us es [illegible] ups [illegible] mé [illegible]

[illegible] ble en octobre

MASTER SYSTEM

GLOC

SEGA

Aux commandes d'un avion de chasse dernier modèle, vous devez faire un maximum de dégâts chez l ennemi Et vous en avez les moyens! Les mitrailleuses lourdes chantent une mélodie de mort tandis que l ordinateur de bord se charge de contrôler la trajectoire des roquettes que vous distribuez généreusement à l'ennemi Les adversaires (tanks et avions) sont nombreux et ils on ordre de tirer à vue Autant dire qu'il vous faudra une bonne dose d'adresse si vous ne voulez pas voir votre bel avion exploser e plein ciel

(Disponible en novembre)

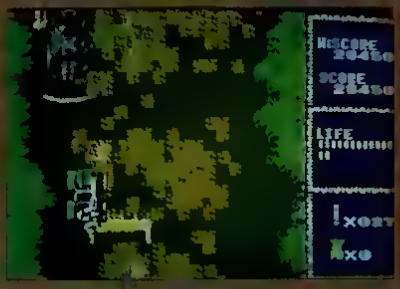
CONSOLE

NE VOIS-TU RIEN VENIR ?...

MASTER SYSTEM

LINE OF FIRE

SEGA



D

a

et

MASTER SYSTEM

US GOLD

OUT RUN EUROPA

Out Run Europa est un jeu de course poursuite à la Chase HQ. Mais cette fois vous n'êtes pas limité à une simple voiture que ce soit en mode voiture même en jet ski sur la mer vous allez devoir ouvrir les gaz dans le coin si vous voulez avoir une chance de survivre (sauf durant les courses nocturnes où un peu de pluie se fait sentir). Pour les concurrents trop gênants, pas de problèmes une petite partie de kart et les voilà sur la touche. Et si ça ne suffit pas une petite rafale de mitrailleuse leur réglera leur compte.

(Disponible en novembre)

MEGADRIVE

OUT RUN

Attention, Out Run débarque sur Mégadrive Vous allez pouvoir vous retrouver au volant de la fameuse Ferrari, et en mettre plein la vue à votre petite amie Tous ceux qui se sont éclatés en salle d'arcade avec ce jeu ne seront pas déçus par cette conversion

Les graphismes sont à la hauteur de la machine et l'ambiance entraînante donnée par les musiques est restée intacte Avec Out Run vous allez pouvoir parcourir pied au plancher les interminables routes, zigzaguant entre les "tortues" qui n'ont rien compris aux plaisir de la vitesse Vous pouvez choisir de nombreux itinéraires et il faudra vous y reprendre à plusieurs fois avant de voir tous les superbes paysages qui agrémente ce jeu Sensations garanties.

(Disponible en novembre)

LES PROCHAINS JEUX:

- MASTER SYSTEM.
BACK TO THE FUTURE II
RUNNING BATTLE
LEADER BOARD
DRAGON CRYSTAL
LASER GHOST
XLAX
MS PACMAN
THE FLINTSTONES
SHADOW OF THE BEAST
DUCK TALES
ASTERIX
MERCS
SUPER KICK OFF
DIE HARD II
REMPART

-MEGADRIVE:
DARK [illegible]
ROAD [illegible]SH
THE K[illegible]NG GAME SHOW
LAKERS [illegible]EL[illegible]CS
DECA[illegible]TTACK
RIN[illegible]F POWER
SHA[illegible]O [illegible]HE BEAST
THE IMMORTAL
COUNTDOWN TO DOOMS
DAY
F 22 INTERCEPTOR
MARBLE [illegible]DNESS
N[illegible]AI
RA[illegible]EFUTURE III
DONA[illegible]CK
CA[illegible]N A GAMES
ZO[illegible]GH
RO[illegible]COO
[illegible]EW[illegible] MASTER
KE[illegible]O[illegible]I
BUCK ROGERS

PETITES ANNONCES

ACHAT

Dept. 29
Ach **Megadrive** Jap 450 ou 500 Frs suivant l'état Ach jx **Megadrive** et vds jx **Master System** Demander Alexis Tel 43 58 22 78

Dept 09
Ach jx sur **Megadrive** J Madden Football, Jo Montana, Lakers vs Celtics 250 Frs et World Soccer, Pat Riley Basketball 200 Frs Contacter Gaussens Frederic, 34 rue de Lacote, 09700 Sauverdun Tel 61 60 36 32 Après 18h

Dept. 37
Ach jx **Master System** Shinobi, Afterburner, Wonderboy III Prix Maxi 200 Frs Dans la région d'Amboise Ecrire à MoureacFabien, 49 rue de Sormeaux, 37400 Amboise

Dept 57
Recherche Wonderboy III et Alex Kidd in Shinobi World à un prix raisonnable entre 0 et 100 Frs, sur Megadrive Tel 87 74 22 91

Dept. 91
Ach **Megadrive** + 1 jeu maxi 1200 Frs Contacter Xavier Tel 69 48 55 38 Après 19h en semaine uniquement

Dept 83
Ach jx sur **Megadrive** Frse G P Monaco, Shadow Dancer, Buster Douglas, Super thunderblade, Ghouls 'N' Ghosts Faire proposition à Claude Tel 94 27 44 76

Dept. 93
Ach Game Gear + jx pas chere (500 Frs environ) uniquement sur Paris ou RP Demander David Tel (1) 48 37 60 97

Dept. 34
Ach jx **Megadrive** Recherche Centurion, Street of Rage, Fantasia et Last Battle prix 200 Frs Tel 67 77 71 09

Dept. 78
Ach jx **Megadrive** (entre 150 et 300 Frs) Contacter Jeff Tel (1) 39 75 39 88

Dept 13
Ach jx **Megadrive** 230 Frs maxi Mickey Mouse, Sword of Vermilion, Phantasy Star II ou III, Shinobi, Strider avec boite et notice en Français Demander Thierry apres 17h30 Tel 91 25 29 83

Dept 59
Ach jx **Master System** entre 50 et 200 Frs Mickey Mouse, Golden Axe, Slap Shot, Indiana Jones, Alex Kidd 2 Dans le Nord Tel 20 47 27 30

Dept 06
Ach **Megadrive** + jx Contacter Alexandre Tel 93 77 83 71

Dept. 14
Recherche Populous sur **Megadrive** pas trop cher Tel 31 81 04 55

Dept 94
Ach **Megadrive** jap + 3 jx ou 2 avec une manette jusqu'à 950 Frs et nombreux jx de 200 à 300 Frs Demander Olivier après 19h Tel (1) 46 70 32 54

Dept 62
Ach sur **Megadrive** Sonic, King's Bounty, Fantasia, Might and Magic et Centurion Prix entre 200 et 250 Frs ainsi que Faery Tale Demander Alain apres 19h Tel 21 53 44 58

Dept. 75
Ach Ech ou Vds jx **Megadrive** Demander Laurent Tel (1) 40 34 25 64

Dept 92
Ach jx Game Gear de préférence Mickey Mouse ou Psychic World entre 100 et 150 Frs Demander Rabah Tel (1) 47 85 90 74

VENTE

Dept 91
Vds **Master System** + 2 joy + Rapidefire + 5 jx 1500 Frs Vds jx séparement Miracle Warrior, Vigilante, etc de 100 à 200 Frs Vds pistolet 200 Frs et Controlstick 150 Frs Contacter Stéphane Tel 64 48 69 12

Dept 94
Vds jx **Master System** California Games, Spy vs Spy, etc 150 Frs l'unité Appeler Julien Tel 48 77 73 35

Dept 45
Vds jx **Master System** F16 fighter, Transbot et Ghost House le tout 250 Frs ou Echange tout contre After Burner ou Gangter Town Tel 38 86 28 35 Aux heures de repas Demander Nicolas

Dept. 29
Vds S.M.S + 2 pads + pistolet + 6 jx : Golvellius, California Games, etc valeur 2000 Frs vendue 1500 frs Contacter Denis ou Olivier après 18h Tel 98 47 71 73

Dept. 73
Vds jx **Master System** Double Hawk 200 Frs Prix a débattre Tel 79 25 90 96

Dept. 06
Vds jx **Master System** Cyber Shinobi, Super Monaco G P, Cyborg Hunter, Black Belt, After Burner, Bomber Raid, Power Strike et Casino Games à 149 Frs l'unité ou 279 Frs les deux Tel 93 88 75 19

Dept 33
Vds trois jx **Master System** Castle of illusion, Indiana Jones and the last crusade et Altered Beast entre 150 et 200 Frs l'unite Demander Alex dans la soirée Tel 56 24 46 89

Dept 50
Vds jx **Master System** 175Frs l'unité Thunderblade, Afterburner, Chase H.Q, Tennis Ace Vds Control Pad neuf 60 Frs Contacter Stephane avant 19h Tel 33 48 30 50

Dept. 95
Vds jx **Megadrive** Altered Beast, Super Hang-On, Rambo III, Mystic Defender et Golden Axe 250 Frs l'unité Contacter Clement Tel (1) 34 70 97 75

Dept 30
Vds **Master System** 750 Frs + Light Phaser 200 Frs + Control Stick 50 Frs + 16 jx 50 Frs l'unité ainsi que Ken et Last Battle sur **Megadrive** 200 Frs Contacter Nicolas Tel 66 22 04 41

Dept. 14
Vds jx **Master System** Thunderblade, Battle Out Run, World Soccer, Zilhon II et Black Belt 200 Frs l'unite Contacter Gregory Tel 31 88 78 29 entre 9h et 20h

Dept 30
Vds jx **Megadrive** 240 Frs l'unite Darius II, Golden Axe, Strider, Super Monaco G P, Ghouls 'N' Ghosts Vds Sonic 350 Frs et Columns 230 Frs Demander Gregoire dès 16h Tel 90 25 22 02

Dept. 87
Vds ou Ech jx **Megadrive** Tel 55 06 06 21 Apres 18h

Dept 55
Vds **Master System** + 5 cartouches Pour tous renseignements Tel 29 76 26 97 à Bar le Duc Pas cher à débattre

Dept 32
Vds **Master System** + 2 man + Pistolet + Accelerateur de tirs avec 2 jx incorporès + Thunderblade le tout 1000 Frs et autres jx à prix réduits Tel 62 64 85 34

Dept 26
Urgent Vds **Master System** (Sous garantie) + pistolet + 2 man + 6 jeux valeur 2000 Frs sacrifiée à 1500 Frs Demander Bruno Tel 75 07 40 50

Dept 90
Vds ou Ech jx **Megadrive** (Jap) Leynos, Eswat, Shadow dancer 300 Frs, **Megadrive** Frse Zoom, 220 Frs, Fantasy Star II 400 Frs + jx **Master System** Wonderboy III 350 Frs Tel 84 29 51 53

Dept 38
Vds jx **Megadrive** Jap Eswat 150 Frs Dick Tracy 200 frs Contacter David Tel 76.40 69 18 Après 18h

Dept 74
Vds 62 jx sur **Master System** vendus à moitie prix. Liste sur demande contre un timbre a 2F50 à Bruno Bernold, 9 rue de l'Helvetie, 74100 Ambilly

Dept 93
Vds **Master System** + 2 jx Alex Kidd II et Thunderblade + 2 manettes Etat neuf, prix 919 Frs Vendue 500 Frs Demander Eddy Tel (1) 43 08 83 61

Dept 45
Vds sur **Master System** Tranbot et Great Volley Ball 200 Frs les deux Ecrire à Vasher Cedric, Les Ruettes, 45340 Chambon la Foret

Dept 28
Vds jx **Master System** Out-Run, Space Harrier, Wonderboy II, Alex Kidd, Bomber Raid, Super Monaco G P à 150 Frs et Fantasy Zone III à 100 Frs Demander Cyril Tel 37 51 69 73

Dept 35
Vds **Master System** + Pistolet + Rapidfire + Controlstick + 20 jx valeur 5580 Frs vendu 3500 Frs Possibilite de crédit Contacter Ludovic **Tel** 99 52 60 26

Dept 75
Vds jx **Megadrive** Francaise Alex Kidd, Phantasy Star II, Super Volleyball, Super Monaco G P , et jap Wonderboy III, Dick Tracy 250 Frs Contacter Philippe **Tel** (1) 48 05 72 57

Dept 32
Vds **Master System** + 2 manettes + 3 jx Chase H Q, Afterburner Bon etat, valeur 1400 Frs cédé 800 Frs Demander Eric entre 19 et 20h **Tel** 62 06 19 82

Dept 84
Vds jx sur **Master System** Vigilante, Kung fu Kid, Bomber Raid, Wonderboy 1, 2 et 3 (de 100 à 200 Frs) ou ech 1 ou 2 de ces jx contre Moonwalker, Mickey Mouse ou Indiana Jones **Tel** 90 70 36 36

Dept 83
Vds **Megadrive** Frçse + 9 jx + manette + pro2 + casque le tout en trés bon état encore Garantie + adaptateur jap **Tel** 94 66 14 30 Prix 3000 Frs

Dept. 91
Vds 4 super jx **Megadrive** Rambo III, Mystic Defender, Strider, Phantasy star II (possibilite de vente ou d'échange) Demander Michael **Tel** 69 30 80 42

Dept 12
Vds **Master System** + 3 manettes + Pistolet + lunettes 3D + 6 jx Contacter Nicolas **Tel** 45 58 30 80

Dept 91
Vds jx **Master System**. Double Dragon Golden Axe, Kenseiden, Super Monaco G P, Dick Tracy, Eswat, Time Soldier Prix 100 Frs l'unité Contacter Alain après 18h **Tel** (1) 69 07 39 88

Dept 28
Vds **Master System** + 15 jx (Mickey Mouse, Phantasy Star, Black Belt) le tout en T B E 1500 Frs **Tel** 37 36 98 14

Dept 94
Vds Revenge of Shinobi sur **Megadrive** Frçse avec boite et notice, T B E 250 Frs **Tel** (1) 43 76 41 21

Dept. 77
Vds jx sur **Master System** R-Type, Global Defense, Shinobi 150 Frs l'unite ou echange contre Gremlin's II **Tel** 60 07 27 68

Dept 06
Vds **Master System** + 6 jx + 2 manettes le tout en T B E et pour 1100 Frs Demander Arnaud **Tel** 93 61 63 68

Dept 51
Vds **Master System** + 10 jx (Gauntlet, Double Dragon, Alex Kidd) Prix 1500 Frs Possibilité de vente séparee Contacter Vedani Stéphane 23 rue thiers, 51000 Chalon sur Marne

Dept 92
Vds jx **Megadrive** Monaco G P, Arnold Palmer Golf 150 Frs l'un ou 280 Frs les deux ou echange contre Alex Kidd ou Shadow Dancer Demander Mathias **Tel** (1) 43 99 41 43

Dept 91
Vds jx **Megadrive** Ghouls 'n' Ghosts 275 Frs, Tiger Heli 225 Frs, Eswat 150 Frs + adaptateur 75 Frs Contacter Nicolas après 18h **Tel** (1) 64 91 17 35

Dept 44
Vds jx pour **Megadrive** Strider 270 Frs Altered Beast 200 Frs, Alex Kidd 190 Frs, Shinobi 300 Frs **Tel** 40 94 57 65

Dept 30
Vds **Master System** + 5 jx (Super Monaco G P, Ghouls 'n Ghosts R-type, Alex Kidd in Shinobi World, Chase H Q Prix 1200 Frs Contacter Sandy après 18h **Tel** 66 75 28 46

Dept 13
Vds **Master System** T B E + Pistolet + 8 jx Moonwalker, Cyber Shinobi, Golden Axe Prix 1650 Frs Region Marseille Contacter François en fin de journée **Tel** 91 75 53 54

Dept 76
Vds **Master System** + 2 manettes + 12 jx dont Super Monaco G P, Out Run et Shinobi Prix 2200 Frs a debattre Demander Gerald **Tel** 35 30 25 26

Dept 13
Vds jx sur **Megadrive** de 150 à 250 Frs Magical Boy Super Monaco G P, Sonic Contacter Olivier **Tel** 42 23 93 66

Dept 85
Vds **Master System** + 9 jx dont Golden Axe, Altered Beast, World Soccer 1900 Frs + 3 manettes Ach **Megadrive** + 4 jx 1300 Frs si possible avec Mickey, Last Battle, Sonic, Gouls 'n' Ghosts **Tel** 51 35 11 66

Dept 93
Vds jx sur **Megadrive** 250 Frs Maxi Echange Possible Demander Loris **Tel** 48 66 99 93

Dept 71
Vds **Master System** 300 Frs et 19 jx a 150 Frs l'unite et Lunettes 3D 175 Frs Contacter Fabien Dubois **Tel** 85 93 29 90

Dept 93
Vds **Master System** sous garantie + 9 jx Mickey Mouse, Wonderboy 1 et 3, Indiana Jones, Psycho Fox + Danan Prix 1500 Frs ou 210 Frs le jeu Demander Nicolaï **Tel** (1) 48 41 63 69

Dept 75
Vds jx **Master System** 200 Frs piece Contacter Pierre Olivier **Tel** (1) 43 80 10 16

Dept 78
Vds jx **Master System** Out Run, Shinobi, Rocky, Double Dragon, Afterburner de 100 à 200 Frs l'unite Possibilité d'arrangement Demander Patrice **Tel** 30 95 91 68

Dept 78
Vds jx sur **Master System** Psycho Fox, Ghostbusters, Volleyball, Wanted, Lord of the Sword + Pistolet entre 100 et 200 Frs Demander Franck **Tel** (1) 30 58 99 44

Dept 78
Vds **Master System** + 5 jx 300 Frs Vds ou Ech jx **Master System** a 150 Frs l'unite ou contre jx **Megadrive** Contacter Jeremy **Tel** (1) 39 54 22 74

Dept 91
Vds 6 jx **Master System** YS, Miracle Warrior, Alien, Zillion, Afterburner, Silver 800 Frs Contacter Jerôme **Tel**, 69 20 24 14

Dept 73
Vds **Master System** + 9 jx + 2 manettes + Pistolet 1800 Frs valeur réelle 3800 Frs Bon Etat Demander Sylvain après 19h **Tel** 79 25 45 20

Dept 91
Vds **Master System** + 14 jx 2000 Frs valeur 4730 Frs Contacter Randall **Tel** 60 86 47 62

Dept 29
Vds **Master System** + 2 manettes + Pistolet + 7 jx (YS, Lord of the Sword) + jeu gratis Shinobi Valeur 2800 Frs vendu 1650 Frs Etat neuf Contacter Stephane après 18h **Tel** 98 47 06 03

Dept 91
Vds **Master System** + 2 jx + 6 jx (Vigilante, Cyber Shinobi, YS) le tout 1200 Frs à débattre Contacter Benjamin **Tel** 60 16 42 30

DES SEPTEMBRE MICROMANIA SUR FR3 !!

Chaque mercredi vers 17h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission MICRO KID'S

Des cadeaux démentiels à gagner !

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07
Ouverture le 18 septembre

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles Tél 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs . 84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA VELIZY 2 NOUVEAU
Centre Commercial Velizy 2 . Tél.34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE NOUVEAU
Centre Commercial des 4 Temps Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense . Tél 47 73 53 23

PETITES ANNONCES

CONTACT

Dept 94
Echange jeux **Master System** Ghostbusters et Global defense contre jeux même valeur et jeux pour la Game Gear Demander Sylvie ou Brice Tel (1) 45 93 16 97

Dept 95
Ech ou vds jeux sur **Megadrive** Possède Mickey, Moonwalker, Thunderforce III, Eswat, Ghouls 'n' Ghosts etc
Demander Jessie apres 19h30 Tel 34 78 16 90 Secteur Mantes-La-Jolie

Dept 75
Ech jx **Master System** Rastan, Alien Syndrome, Caiptain Sylver contre Mickey Mouse, Wonderboy III, Golden Axe Demander Pierre après 18h Tel (1) 43 58 15 42

Dept 62
Ech jx **Master System** Action Fighter, Global Defense et Super Tennis contre World Grand Prix, Sect Commande ou Transbot Contacter Laurent Stephane Tel 21 79 81 55

Dept 78
Ech Nombrx jx **Megadrive** XBD, Populous, Altered Beast, Last Battle contre Mickey Mouse, Monaco G P, Centurion, Wrestle War, Street Karate et Fantasia Contacter Georges , Tel 30 21 81 65

Dept 29
Ch Contacts sereux sur **Master System** et **Megadrive** frse Pour uniquement les Bretons Contactez Olivier Rozec 44 Rue Commandant Groix 29200 Brest. Tel 98 03 54 69 (le week-end)

Dept 33
Ech Wonderboy II ou Golvellius contre Mickey Mouse ou Alex kidd in Shinobi World, le tout sur Megadrive Joindre Thibault Tel 56 95 97 39

Dept 67
Ech jx **Megadrive** Wonderboy III, DJ Boy, Mickey Mouse, Shadow Dancer Recherche Sonic Dick Tracy, James Pond Contacter Lejeune guillaume, 4 rue Greco, 67200 Strasbourg

Dept 42
Ech jx **Megadrive** Batman, Tetris, Volley, James Buster, Aero Blaster Cherche Sonic, Alien Storm, Spriderman, Centurion et autres News Contacter Christophe Tel 41 52 43 47 Après 19h Vds Game Gear egalement

Dept 29
Ch Adherents pour club sega region Bretagne (**Megadrive** et **Master System**) Ecrire a Cedric Prigent 26 bis rue Langevin, 29200 Brest

Dept 38
Vds ou Ech sur **Master System** Choplifter, Quartet, Double Dragon contre jx de la même valeur ex Wonderboy, Shinobi Faire offre a Serge en soiree Tel 76 47 35 39

Dept 33
Ch Wonderboy III sur **Master System** contre Ghostbusters etTransbot Demander Frederic Tel 56 79 20 25

Dept 75
Ech **Master System** avec 5 jx Hang On, Safari Hunt et 3 jx au choix + Pistolet et 1 manette contre Game Gear avec 2 jx Demander Mathias Tel (1) 43 79 27 05

Dept 24
Ech NES + 2 manettes + 3 jx contre **Megadrive** Frse + 1 manette + Altered Beast Demander Christophe Tel 53 91 42 98

Dept. 30
Vds ou Ech nbrx jx James Pond, Phantasy Star II Valis III Ecrire a Beauchamp + Jean Baptiste, 4 place aux herbes, 30700 Uzes

Dept 70
Possesseur de **Megadrive** recherche Gynoug pour echanger contre Aleste (jap) Echange Forgotten Worlds Contacter Michael Tel 84 75 64 73

Dept. 30
Ech sur **Megadrive** Frçse Thunder Force II contre un bon jeu tres dur Contacter après 19h Edovic Tel 66 87 39 07

Dept. 91
Ech sur **Megadrive** Mystic Defender contre un bon jeu ou le vendre a 200 Frs Contacter Benjamin Tel (1) 60 19 22 35

Dept. 50
Ech sur **Master System** Afterburner contre Dynamite Dux ou Wonderboy II ou Eswat Ecrire à Le Ronceur, La Mancelliere sur Vire 50860 Moyon

Dept 91
Vds ou Ech Nbx jx sur **Megadrive** Sword of Vermillon Thunderforce III, Aleste, New Zealand Story, Populous, James Buster Douglas Contacter Gregory Tel (1) 60 11 53 93

Dept 45
Ech jx **Megadrive** possède Nbx jx souvent renouvellés Valis III, Mickey Mouse Wonderboy III Demander Frederic après 19h30 Tel 38 88 26 80

Dept 95
Ch Contacts sur Game Gear possede G loc, Mickey, Shinobi, Columns Monaco G P Baseball Ech aussi jx sur **Megadrive** (dans le val d'oise si possible) Contacter François Tel (1) 34 15 94 85

VIRGIN LOISIRS

Vous êtes dynamique, vous avez une bonne élocution, vous habitez la région parisienne et vous êtes passionnés des jeux vidéos SEGA
VIRGIN LOISIRS recherche des animateurs téléphoniques pour la HOTLINE du service de renseignement et d assistance des jeux vidéo SEGA
Une bonne connaissance de la marque et des jeux du catalogue SEGA est souhaitable

Adressez votre CV + photo ainsi qu une lettre manuscrite à
VIRGIN LOISIRS
A l attention de
FLORENCE BOYER
8-10 rue Barbette - 75003 PARIS

PETITES ANNONCES GRATUITES

- Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées
- Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution.
- Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre étiquette d'expédition)

Votre département : ☐ | **MEGADRIVE** | **MASTER SYSTEM** | **GAME GEAR**

☐ **ACHAT** ☐ **CONTACT** ☐ **VENTE** **N°2**

MEGA FORCE • PA • 100 Avenue du Général Leclerc • 93500 PANTIN

joystick

2

MAGAZINES EN 1

"LE" MENSUEL DES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

36-15 JOYSTICK

3000 VIES INFINIES
A CONSULTER

EN VENTE CHAQUE MOIS CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

TECMAGIK
ultimate play power
SEGA™
Master System
NON DISPONIBLE ...
POPULOUS SUR LA SEGA MASTER SYSTEM
...INCROYABLE
TECMAGIK (EN
ENGLAND.